Linux Caixa Mágica
Manual do Utilizador
versão 8.0 (Sagres)

HTTP://WWW.CAIXAMAGICA.ORG

Junho 2002 - Versão 1.0

Prefácio

Bem vindo ao **Linux Caixa Mágica**!

Depois de uma instalação que esperamos ter corrido pelo melhor, chega o momento de retirar o melhor proveito do seu recém-instalado Linux.
Tal como na instalação, em que teve o “Manual de Instalação - Linux Caixa Mágica” para o guiar nos seus primeiros passos, também agora terá um documento que esperamos que seja prático, simples e intuitivo para o acompanhar na descoberta do seu novo sistema.
A redacção do manual foi realizada tendo em vista todo o tipo de leitores, mesmo os que possuirem conhecimentos de informática mais básicos. Assim, em todos os capítulos abordamos em primeiro lugar os conceitos fundamentais.
No caso de ainda residirem dúvidas após a leitura deste manual, aconselhamos a visita ao *site* da Caixa Mágica (http://www.caixamagica.org) no qual encontrará mecanismos de consulta de problemas descritos por outros utilizadores e mesmo forma de contactar a equipa de desenvolvimento.
Resta-nos desejar uma óptima utilização da Caixa Mágica.

Índice

1 Convenções Tipográficas **15**

2 Primeira Utilização **17**
2.1 Conceitos Fundamentais 17
2.1.1 Utilizador e Superutilizador (root) 17
2.1.2 Adicionar/Remover Utilizadores 19
2.2 Entrar no Sistema (Login) 22
2.2.1 Login em modo texto 22
2.2.2 Login em modo gráfico 23

3 KDE - Gestor de Janelas **25**
3.1 Conceito 26
3.2 Ergonomia e principais elementos de utilização 27
3.2.1 Ambiente de trabalho 29
3.2.2 Lixo 30
3.2.3 Meu Computador 31
3.2.4 Barra de Ferramentas 31
3.2.5 Relógio (Data / Hora) 35
3.3 Manusear Janelas de Trabalho 35
3.4 Teclas Importantes 37
3.5 Configuração do Ambiente de Trabalho 42
3.5.1 Background (Fundo do Ecrã) 42
3.5.2 Configuração dos Caracteres (fontes) e Cores 45

3.5.3 Temas do KDE . . . 46
3.5.4 Posição do clique do rato . . . 49
3.6 Protectores de Ecrã . . . 50
3.7 Gestor de Ficheiros - Konqueror . . . 51
3.7.1 Criar Directorias (Pastas) . . . 52
3.7.2 Remover Directorias (Pastas) e Ficheiros . . . 52
3.7.3 Copiar/Colar Ficheiros e/ou Directorias (Pastas) . . . 53
3.7.4 Procurar Ficheiros/Directorias . . . 54
3.7.5 Compactar/Descompactar Ficheiros . . . 54
3.8 Processos . . . 55
3.9 Disquetes e CD-ROM . . . 56
3.9.1 Formatar Disquetes . . . 59

4 Principais Aplicações **61**
4.1 Acessórios . . . 63
4.1.1 Arquivador (Zip) . . . 63
4.1.2 Calculadora . . . 64
4.1.3 Gimp - Editor de imagens . . . 65
4.1.4 Editor de texto - Kwrite . . . 69
4.1.5 Formatar disquetes . . . 69
4.1.6 Organizador . . . 70
4.1.7 Pintura - Kpaint . . . 73
4.1.8 Terminal - Konsole . . . 73
4.1.9 Visualizador de Imagens - Kview . . . 74
4.2 Caixa Mágica . . . 76
4.2.1 Configuração . . . 76
4.2.2 Actualização remota de pacotes - xcmupdate . . . 76
4.2.3 Configuração do ambiente de trabalho . . . 82
4.2.4 Lucas . . . 82
4.2.5 Documentos . . . 82
4.2.6 Monitorização . . . 82
4.3 Divertimento . . . 83
4.4 Internet . . . 85
4.4.1 Mensageiros - YahooMessenger e ICQ . . . 85
4.4.2 Acesso Remoto . . . 86
4.4.3 Cliente de Email . . . 86
4.4.4 Foruns(News) . . . 92
4.4.5 Gestor de downloads . . . 94
4.4.6 Cliente IRC - Kvirc . . . 98
4.4.7 Ligar Internet via Modem - kppp . . . 101
4.4.8 Navegação na Internet - Mozilla . . . 104
4.4.9 Partilha de ficheiros - Qtella . . . 106
4.4.10 Transferência de ficheiros - FTP . . . 106
4.5 Multimédia . . . 107
4.5.1 Gravar CD - KOncd . . . 108
4.5.2 Ler CD Audio . . . 109

4.5.3 Mesa de Mistura - Kmix 110
4.5.4 Real Player 111
4.5.5 Reprodutor áudio 112
4.5.6 Reprodutor de Vídeo - XINE 112
4.6 Office 113
4.6.1 Aplicação de apresentações 113
4.6.2 Folha de Cálculo - StarCalc 114
4.6.3 Processador de Texto - StarWriter 116
4.6.4 Desenho Vectorial 121

5 Glossário **125**

6 Créditos **127**
6.1 Autores 127
6.2 Equipa 128
6.3 Software utilizado 129
6.4 Documentação 130

Lista de Figuras

2.1 Login no sistema 19
2.2 Gestão de Utilizadores 20
2.3 Gerir Utilizadores 21
2.4 Adicionar utilizador - Lucas 21
2.5 Novos Utilizadores 22
2.6 Login em modo-texto (consola) 23

3.1 Aparência do KDE na Caixa Mágica 25
3.2 Gestor de janelas FVWM95 26
3.3 Esquema representativo da organização das aplicações gráficas 26
3.4 Áreas mais importantes do ambiente KDE 28
3.5 Inserir ícone 29
3.6 Criar atalho 29
3.7 Lixo Vazio 30
3.8 Lixo Cheio 30
3.9 Esvaziar Lixo 30
3.10 O meu computador 31
3.11 Barra de Ferramentas do KDE 31
3.12 Adicionar Ícone à Barra de Ferramentas 37
3.13 Calendário 37
3.14 Menú do Relógio 38
3.15 Preferências no aspecto do relógio 38
3.16 Ajustamento de data e hora 39

3.17 Aplicação Ark . . . 40
3.18 Encerramento do KDE . . . 40
3.19 Mudança de ecrã no KDE . . . 40
3.20 Execução de uma comando no KDE . . . 41
3.21 Vigilante de sistema KDE . . . 41
3.22 Centro de controlo do KDE . . . 42
3.23 Única Cor . . . 43
3.24 Gradiente . . . 44
3.25 Fundo com Imagem . . . 44
3.26 Fonte dos Ícones . . . 45
3.27 Configurações Cores/Fontes . . . 45
3.28 Janela de selecção de temas . . . 46
3.29 Tema KDE - Acqua . . . 47
3.30 Tema KDE - Luna . . . 48
3.31 Tema KDE - Caixa Mágica . . . 48
3.32 Configuração Rato - Esquerdino . . . 49
3.33 Trancar Ecrã . . . 50
3.34 Konqueror . . . 51
3.35 Criação de directorias . . . 52
3.36 Copiar/Colar/Mover . . . 53
3.37 Procurar ficheiros . . . 54
3.38 Ficheiro Compactado . . . 55
3.39 Arquivador Zip . . . 55
3.40 Processos . . . 56
3.41 Montar disquete . . . 57
3.42 Representação do CDROM montado . . . 58
3.43 Desmontar CDROM . . . 58
3.44 Formatar Disquete . . . 59
3.45 Formatar Disquete . . . 60

4.1 Menu de aplicações . . . 61
4.2 Menu de aplicações - acessórios . . . 63
4.3 Acessórios - Arquivador Zip . . . 63
4.4 Acessórios - Calculadora . . . 64
4.5 Acessórios - Configuração calculadora . . . 65
4.6 Gimp - Editor de Imagens . . . 66
4.7 Gimp - Dicas . . . 67
4.8 Gimp - efeitos sobre imagem . . . 67
4.9 Gimp - captura de imagens . . . 68
4.10 Menus do Gimp . . . 69
4.11 Editor de texto - kwrite . . . 70
4.12 Organizador - Korganizer . . . 71
4.13 Pintura - Kpaint . . . 73
4.14 Terminal de linha-de-comandos - Konsole . . . 74
4.15 Konsole - consolas virtuais . . . 74
4.16 Konsole - exemplos consolas virtuais . . . 75

4.17 Visualizador de Imagens 75
4.18 Visualizador de Imagens - abrir 76
4.19 Visualizador de Imagens - arrastar 77
4.20 Menu Caixa Magica 78
4.21 Autorização root 79
4.22 Actualização remota de pacotes - xcmupdate 79
4.23 xcmupdate - lista de pacotes 80
4.24 xcmupdate - download 80
4.25 xcmupdate - mensagens 81
4.26 Lucas - configuração do *Linux* 82
4.27 Manual utilizador CM 83
4.28 Monitorização do sistema 84
4.29 Jogos 84
4.30 Menu Internet 85
4.31 Mensageiro - yahoo messenger 86
4.32 Mensageiro - ICQ 87
4.33 Acesso remoto - Kssh 88
4.34 kmail - Cliente de Email 88
4.35 Foruns (newsgroups) - knode 93
4.36 knode - configuração 94
4.37 Knode - Novo Servidor 95
4.38 Knode - Servidor de Email 96
4.39 Knode - Lista de Servidores 96
4.40 Gestor de downloads 97
4.41 Cliente de IRC - Kvirc 98
4.42 Ambiente do Kvirc 99
4.43 Kvirc - Configurar Utilizador 99
4.44 Kvirc - Configurar Servidor 100
4.45 Kvirc - Lista de Canais 100
4.46 Kvirc - Janela de Conversação 101
4.47 kppp - configurador 102
4.48 kppp - Assistente 102
4.49 kppp - Selecção de País 103
4.50 kppp - Utilizador/Senha 104
4.51 kppp - Prefixo 105
4.52 Mozilla 106
4.53 Mozilla - preferências 107
4.54 Mozilla/Search 108
4.55 Partilha de ficheiros 109
4.56 Transferência de ficheiros 110
4.57 Menu Multimedia 111
4.58 Gravador de CDs - KOnCD 112
4.59 KOnCD - configuração 113
4.60 Leitor de CDs audio 114
4.61 Leitor de audio - adicionar músicas 114
4.62 Mesa de mistura 115

4.63 Mesa de mistura - restaurar 115
4.64 Real Player 116
4.65 Leitor de Video 117
4.66 Menú Office 118
4.67 Aplicação de apresentações 119
4.68 Ambiente do StarCalc 120
4.69 StarCalc 121
4.70 Ambiente do StarWriter 122
4.71 Guardar Ficheiro 122
4.72 Barra de Formatação 122
4.73 StarDraw 123

Lista de Tabelas

1.1 Convenções e Acções 15

3.1 Combinação de teclas do KDE 40

4.1 Teclas de Edição do StarWriter 120

1. Convenções Tipográficas

A tabela seguinte descreve, além de algumas convenções, as acções mais importante importantes que são propostas aos utilizadores:

Convenção/Acção	*Descrição*
Itálico	Palavras em inglês
Negrito	Enfatizar palavras importantes e aplicações
`Fonte Terminal`	Comandos e localizações (caminho) dentro do sistema
Quadro cinza	Dicas/Notas/Avisos
Botão Direito do Rato	Normalmente utilizado para aceder aos menus de contextos, que são menus que contêm as principais configurações/funções do item seleccionado
Duplo clique	Clicar duas vezes seguidas com o botão esquerdo do rato ou primeiro botão

Tabela 1.1: Convenções e Acções

2. Primeira Utilização

Caixa Mágica

Vamos começar por abordar a primeira utilização, isto é, o momento seguinte à instalação em que re-inicia o seu computador[1].

2.1. Conceitos Fundamentais

O *Linux* como qualquer sistema baseado em Unix apresenta uma lógica de utilização que preserva a segurança do sistema. Esse é um dos aspectos fundamentais que o tem tornado o sistema operativo com maior crescimento no mundo.
Assim, na lógica nativa do *Linux* existe uma divisão entre o administrador da máquina (ou superutilizador) e o utilizador sem privilégios.

2.1.1. Utilizador e Superutilizador (root)

Antes de compreendermos o conceito de utilizador e o superutilizador (root), é importante revermos alguma terminologia.
No *Linux* um utilizador pode ser identificado, consoante o contexto, de três formas diferentes:

- **Login do utilizador** - o *login* é o nome que o utilizador tem no sistema e que lhe serve para a ele ter acesso quando introduzido correctamente com uma *password*. Por exemplo, “prrt” ou “moonwalker”.

[1] Este capítulo teve a contribuição de Tânia Azevedo (Tânia.Azevedo@caixamagica.org)

- **Nome do utilizador** - o nome do utilizador é o nome de baptismo que o utilizador tem. Por exemplo, "Ricardo Rodrigues" ou "Sofia Marques". Este nome é raramente utilizado e neste manual não vai ser mais referido.
- **ID do utilizador** - O ID do utilizador (*User ID*) é um número atribuído ao utilizador no momento da criação da sua conta de sistema. É utilizado geralmente pelas aplicações para se referirem a um utilizador. Por norma, o *root* tem o ID 0 (zero) e um utilizador pode ter, por exemplo, o número 12593 como ID.

root

O superutilizador, ou *root*, é o administrador do sistema. Apenas ele poderá executar alguns comandos e tarefas a que o utilizador normal não tem acesso.
Assim foi definido com o objectivo de um utilizador não poder comprometer a estabilidade do sistema realizando operações que o pusessem em perigo.
Um exemplo possível é o utilizador iniciado que ao executar um comando, inadvertidamente apague os ficheiros essenciais para o funcionamento do sistema. Se apenas o superutilizador tiver permissão de apagá-los, existirão certamente menos probabilidades de isto acontecer.

É em parte por esta filosofia que praticamente não existem vírus para o sistema operativo *Linux*, pois o vírus pode chegar ao computador do utilizador, mas não poderá propagar-se devido às permissões sobre os ficheiros lhe ser negado.

Em *Linux*, o *Login* do administrador é **root**[2] e é este o nome que deverá utilizar quando quiser aceder ao sistema com permissões totais.

Só deve trabalhar como superutilizador (root) quando realmente estiver a executar tarefas de administração do sistema. De outra forma, compromete a segurança do mesmo.

Área de trabalho

O superutilizador tem uma área de trabalho definida a partir da raiz do sistema: `/root`.

Password

Devido às características do utilizador *root*, certifique-se que a *password* não é divulgada junto dos restantes utilizadores do sistema.
Quando definir essa *password* para o *root*, tente não escolher palavras que constem no dicionário mas caracteres arbitrários e que para uma outra pessoa não tenha nenhum significado. Não só pode, como deve, utilizar números e acentuação.

O utilizador é tipicamente uma pessoa que trabalhará regularmente no sistema, tendo uma área própria que se encontra no directório `/home/(nome do utilizador)`. Todos os ficheiros criados pelo utilizador serão guardados na sua própria área e outros utilizadores não têm acesso, a não ser que o superutilizador (*root*) assim defina.

Lembremos que na instalação do ***Linux* Caixa Mágica** inserimos o superutilizador (*root*) com uma senha (*password*) e que tivemos a possibilidade de adicionarmos utilizadores. Caso não tenhamos adicionado utilizadores no sistema, vamos aprender como adicioná-los pois conforme já foi explicado acima, não é boa política trabalharmos como *root*.

[2] Tudo em minúsculas

2.1.2. Adicionar/Remover Utilizadores

Login
Superutilizador

Para adicionarmos um novo utilizador, devemos em primeiro lugar entrar como *root*. Para isto basta digitar o *login* e a senha (*password*) na caixa de diálogo conforme a figura 2.1 com o gestor de janelas **KDE** seleccionado.

Figura 2.1: Login no sistema

Agora que já estamos a trabalhar como *root*, podemos aceder ao **Lucas**[3] que é o configurador do Caixa Mágica[4].

Lucas

Para executar o Lucas, devemos pressionar o ícone correspondente disponível através dos menus do KDE (**K**→ Caixa Mágica → Configuração → Lucas / Administração do Sistema).

Chamar Lucas

Surgirá então um ecrã semelhante ao apresentado na figura 2.2.

É no Lucas que vamos inserir o nosso primeiro utilizador (se este não tiver sido inserido durante a instalação).

[3] LUCAS - [L]ucas é o [U]tilitário de [C]onfiguração de [A]dministração de [S]istema
[4] O Lucas será explicado em detalhe num outro capítulo

Figura 2.2: Gestão de Utilizadores

A navegação no Lucas é muito semelhante à do Lucas:

- Para alternarmos entre as opções do **Lucas** devemos utilizar a tecla TAB/ALT-TAB para movimentar o cursor
- Para seleccionarmos uma opção pressionamos a tecla BARRA DE ESPAÇOS..
- Através da tecla ESC podemos voltar aos menus anteriores.
- Para obtermos ajuda, pressionamos a tecla F1.

Note que no fundo do ecrã, tem sempre inscrito o ecrã em que se encontra e os ecrãs anteriores a este.

No primeiro ecrã (**Administração do Sistema** - figura 2.3), escolhemos a opção **Gestão de Utilizadores** e carregamos no botão **OK**.
Na caixa de diálogo seguinte (fig. 2.4), temos numa sub-janela do lado esquerdo os utilizadores que já foram adicionados ao sistema. Várias opções podem ser executadas a partir deste ecrã:

- **Adicionar Utilizador** - Útil para criar um novo utilizador do sistema;
- **Remover Utilizador** - Para remover utilizador basta escolhermos a opção **Remover**, aparece-nos a lista de utilizadores, escolhemos o que queremos remover e pressionamos o botão **Ok**;
- **Editar Utilizador** - Editamos um utilizador para alterar o nome ou a *password*.

Para já, escolhemos o botão **Adicionar**, como revelado na figura 2.4.
Na caixa de diálogo da figura 2.5 (**Inserção de Utilizadores**) devemos preencher os seguintes campos:

- **Introduza o nome:** - Inserimos o nome de baptismo do Utilizador.

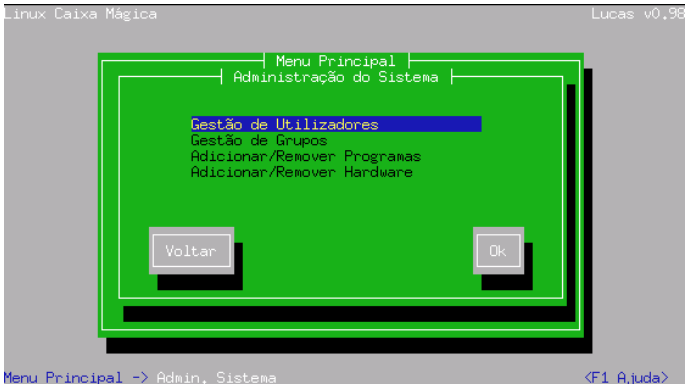


Figura 2.3: Gerir Utilizadores

Figura 2.4: Adicionar utilizador - Lucas

- **Introduza o login:** - Introduzimos um nome para o *login* do Utilizador.
- **Introduza a password:** - Introduzimos a senha de acesso (*password*)do Utilizador.
- **Confirme a password:** - Confirmamos a senha de acesso do Utilizador, reintroduzindo a password anterior.

Após termos os dados preenchidos, basta seleccionar o botão **Adicionar** e as opções ficam novamente disponíveis para inserirmos novos utilizadores. Caso queiramos sair basta clicarmos no botão **Voltar**. O botão ESC, permite-nos sempre voltar ao ecrã anterior.
Com o utilizador já inserido, vamos sair do **Lucas** pressionando o botão **Sair**.
Tendo o novo utilizador criado, podemos sair do sistema e voltar a entrar com o novo utilizador.

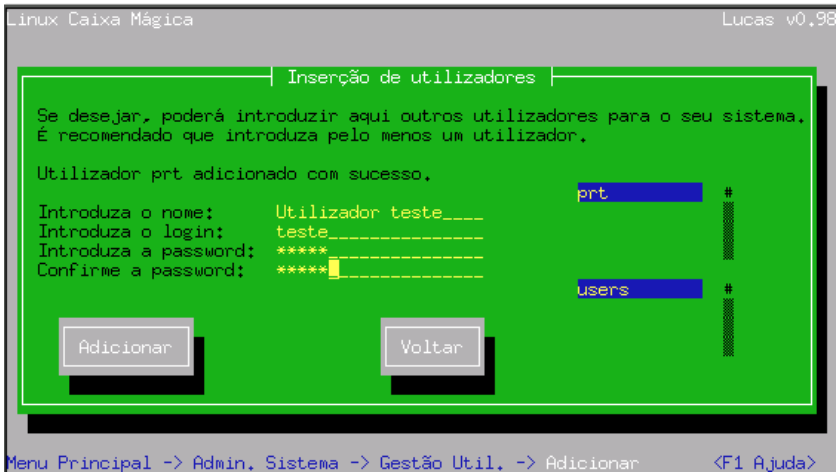

Linux Caixa Mágica
Lucas v0.98
Inserção de utilizadores
Se desejar, poderá introduzir aqui outros utilizadores para o seu sistema.
É recomendado que introduza pelo menos um utilizador.
Utilizador prt adicionado com sucesso.
Introduza o nome: Utilizador teste____
Introduza o login: teste_____
Introduza a password: *****_____
Confirme a password: *****_____
prt
users
Adicionar
Voltar
Menu Principal -> Admin. Sistema -> Gestão Util. -> Adicionar
<F1 Ajuda>

Figura 2.5: Novos Utilizadores

2.2. Entrar no Sistema (Login)

A utilização do sistema ***Linux* Caixa Mágica** começará através de um *login*[5], que basicamente serve para o utilizador autenticar-se junto do sistema, para que depois da sua identificação positiva este lhe possa conceder as permissões correctas de acesso a recursos de sistema.

Tipos login Existem dois tipos de *login* possível no sistema: **consola/modo texto** ou **gráfico**.

2.2.1. Login em modo texto

Inicialmente, o *Linux* apenas disponha de um *login* em modo texto, semelhante ao mostrado na figura 2.6. Após a correcta introdução do *login/password* então é que o utilizador poderia executar o ambiente de janelas (X).

Para entrar no seu sistema em modo texto, introduza o seu *login* e *password*. Se estes estiverem correctos, o sistema dar-lhe-á acesso aos recursos de sistema, não através de um interface gráfico, mas sim através de uma linha de comandos, também chamada de "consola" ou *"shell"*[6].

No caso de o seu computador ter sido iniciado automaticamente em modo gráfico, mas desejar aceder em modo texto, poderá mudar para uma consola, através da combinação de teclas em simultâneo: `CTRL-ALT-F1`, `CTRL-ALT-F2`, `CTRL-ALT-F...`.
Para voltar ao modo gráfico, pressione `CTRL-ALT-F7`.

[5] Ver glossário
[6] Mais tarde, será explicado o verdadeiro significado desta expressão.

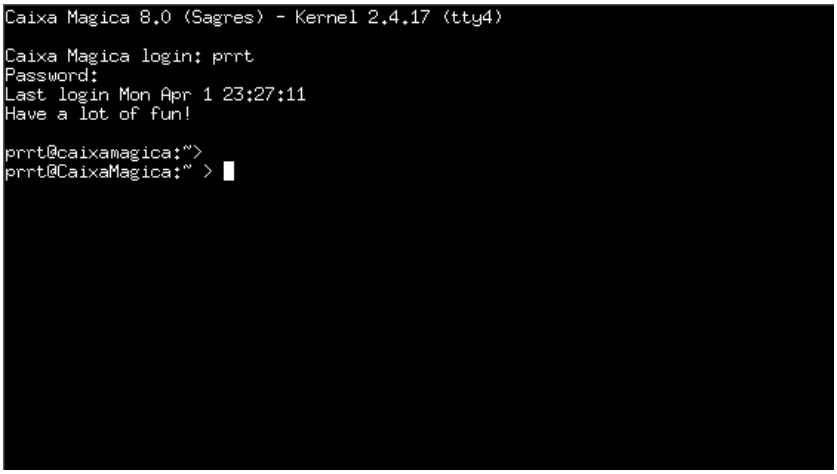


Figura 2.6: Login em modo-texto (consola)

Para os utilizadores menos experientes, um ambiente de modo texto como o atrás apresentado pode ser algo constrangedor, pelo que se desenvolveu uma forma de *login* mais gráfico, que é apresentado na sub-secção seguinte e é baseada em X-Windows.

2.2.2. Login em modo gráfico

Usando as características gráficas do X, podemos ter acesso a um tipo de em modo gráfico.
Naturalmente que se durante a instalação, o Licas/xLicas não conseguiu configurar correctamente o X Windows este ambiente gráfico de *login* não se encontrará disponível. Nesse caso, deverá fazer *login* em modo texto e configurar o *X Windows*.

KDM e XDM

Na figura 2.1 apresentamos o Kdm, o sistema gráfico de login do KDE. Contudo, se o utilizador decidir não instalar o KDE poderá ter acesso a um ambiente gráfico de *login*, desta feita através do XDM. O XDM também é gráfico, mas tem menos opções que o KDM.
Neste livro, dado usarmos o KDE para explicar os conceitos inerentes à utilização de um *Linux* Caixa Mágica gráfico, continuaremos a explicar o KDM, mas os conceitos aplicam-se da mesma forma ao XDM.
Na caixa de diálogo da figura 2.1, vamos introduzir o utilizador, a senha e clicar no botão **Ir** ou pressionar a tecla **enter**.
Por omissão (*default*), o **Linux Caixa Mágica** definiu como gestor de janelas[7] o **KDE**, por se tratar de um ambiente amigável, fácil de trabalhar e com muitas ferramentas essenciais de utilização no dia a dia.

[7] Ver glossário.

Gestor de Janelas

Uma das vantagens do ambiente *Linux* é possuir, não apenas um gestor de janelas, mas sim vários, podendo o utilizador escolher o que mais lhe agradar.

No entanto caso tenhamos interesse em escolher outro, basta seleccionar na lista o gestor e clicar no botão **Go!**(Ir) para entrar.

3. KDE - Gestor de Janelas

Nesta secção será explicado o funcionamento do ambiente gráfico disponível no seu Linux Caixa Mágica, o **KDE**.

Figura 3.1: Aparência do KDE na Caixa Mágica

No caso de não ter instalado o KDE ou ter escolhido uma **aparência ultra leve**, então **FVWM95**

não terá disponível o KDE, mas outro gestor de janelas: o *FVWM95*. O FVWM95 (ver figura 3.2) é um gestor de janelas muito leve que lhe permite tirar o maior partido do seu computador.

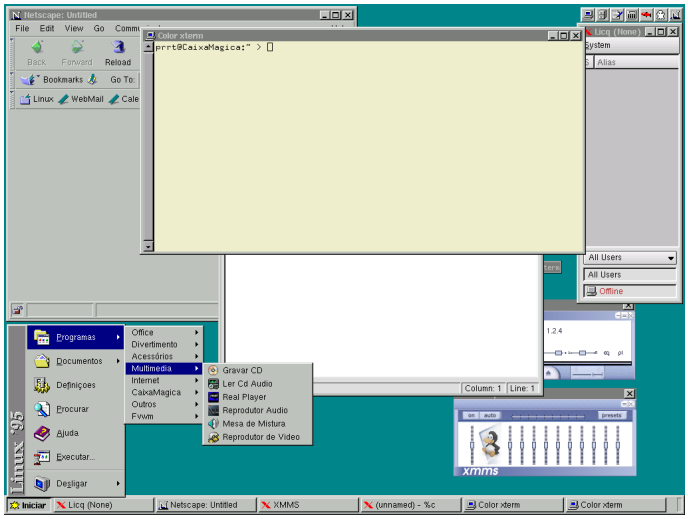


Figura 3.2: Gestor de janelas FVWM95

3.1. Conceito

Para explicar o KDE e o conceito de janelas, vamos começar por perceber como internamente como funciona o *Linux* em termos gráficos. O utilizador que não tiver curiosidade sobre a forma como este funciona e estiver desejo por experimentar o seu novo ambiente, sugerimos que salte para a seguinte secção.

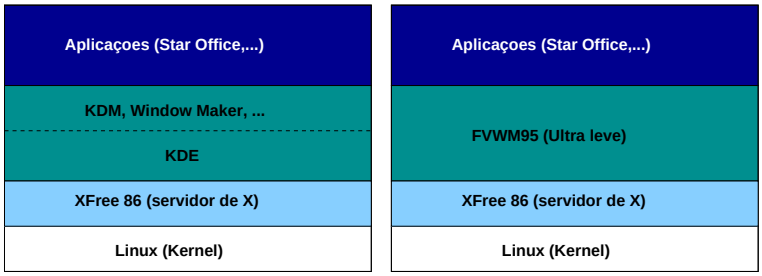


Figura 3.3: Esquema representativo da organização das aplicações gráficas

Na verdade, quando o nosso *Linux* Caixa Mágica arranca em modo gráfico, não estamos a utilizar um único programa, mas vários.
A figura 3.3 esquematiza os diferentes níveis de aplicações que tornam possível a utilização de uma aplicação em gráfica.

XFree86

Conceptualmente, em cima do Kernel, está o **Xfree86**[1]. O XFree86 é a implemen-taçáo de X windows utilizada pelo *Linux* e por alguns outros sistemas operativos da família *Linux*.
Conhecido como **servidor de X**, é ele que é responsável pela detecção das diferentes placas gráficas e seu suporte. Intuitivamente, podemos entender como uma aplicação que centraliza os *drivers* das placas gráficas e fornece às aplicações uma forma de lhes aceder.

Ambiente Janelas

Em contacto com o XFree86, mas a um nível conceptual mais alto, temos o **ambiente de janelas**, neste caso representado através do KDE[2].
O ambiente de janelas é responsável por toda a gestão do interface, como menús, barras de janelas, aspecto exterior das mesmas, cópia e colagem de conteúdo entre aplicações, etc...
Outro ambiente de janelas que como o KDE também é amplamente conhecido é o Gnome[3]. Apesar de ter muitos adeptos, a Caixa Mágica achou que o KDE tinha um desenvolvimento mais amadurecido e congregou esforços na sua optimização.

Gestor Janelas

Na figura 3.3, incluído na camada do KDE está o **gestor de janelas**. O gestor de janelas, é responsável por um subconjunto mais específico de tarefas do Ambiente de janelas. Concretamente, a manipulação e aspecto gráfico exterior das mesmas.
O KDE vem, por omissão, com um gestor de janelas incluído, o KWM. Contudo, o utilizador é livre de lhe instalar por cima um outro gestor de janelas, como foi exemplificado no esquema.

Note-se que, em alternativa, podemos prescindir de ter um ambiente integrado do tipo *Ambiente de janelas/ Gestor de janelas* e optar por termos apenas um simples gestor de janelas, necessariamente com menos funcionalidades, mas muito mais rápido.
É esse o caso representado do esquema da direita da figura 3.3 e que já atrás falámos. Se o utilizador na instalação definiu que não pretendia instalar o KDE ou desejava um ambiente ultra leve, o licas / xLicas aplicaram-lhe uma arquitectura semelhante à indicada na parte direita do esquema e constituída pelo FVWM95 como gestor de janelas (confirmar aspecto do mesmo na figura 3.2).

3.2. Ergonomia e principais elementos de utilização

Voltando ao KDE, e ao seu aspecto, podemos identificar várias áreas importantes.

[1] O sítio do XFree pode ser acedido através da morada http://www.xfree86.org
[2] O sítio do KDE pode ser acedido através da morada http://www.kde.org
[3] O sítio do Gnome pode ser acedido através da morada http://www.gnome.org

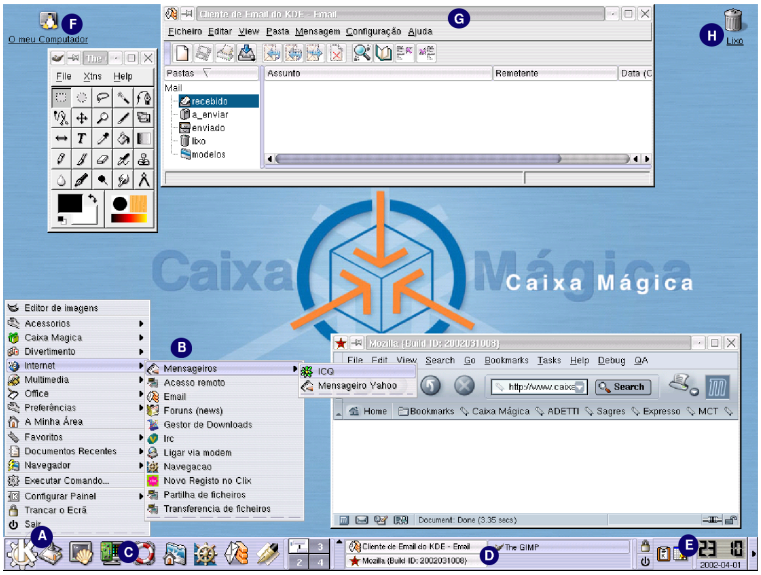


Figura 3.4: Áreas mais importantes do ambiente KDE

Área de trabalho

No fundo do ecrã, onde encontramos o logotipo do **Linux Caixa Mágica**, temos a área de trabalho onde residem as aplicações que estão em execução (símbolo G da figura 3.4).

Atalhos no desktop

Nessa mesma área, existem diversos ícones que constituem uma forma de acesso rápido a aplicações ou tarefas. São o caso do **símbolo F** (O meu computador) e **símbolo H** (Lixo) da figura 3.4. Ambos são descritos nas próximas secções.

Barra de Ferramentas

Na parte inferior do ecrã, temos a barra a barra de ferramentas representada pelo **símbolo D** que contêm ícones com diversas funções.
Os ícones agrupados em torno do **símbolo E**[4] têm informações de sistema como a data / hora e acesso a a aplicação de planeamento (*planner*) e de escrita de pequenos textos. Uma explicação mais completa da barra de ferramentas é dada na secção 3.2.4.

Menú de iniciação

Por fim, no canto inferior direito, temos o botão K de acesso a aplicações.

O ambiente que foi brevemente descrito nos últimos parágrafos e vai ser aprofundado nas próximas secções é totalmente configurável.
As diversas configurações encontram-se no Centro de Controlo do KDE, que fica no ícone **Configuração do Ambiente de Trabalho do KDE**, ou em alternativa, se pressionarmos o botão direito do rato no fundo do ecrã e escolhermos as opções **Configurar Fundo** e **Configurar Ambiente de Trabalho**. Para mais informações sobre a configuração do ambiente consulte a secção 3.5.

[4] Vulgarmente apelidado de *System Tray*

3.2.1. Ambiente de trabalho

O Ambiente de trabalho é toda a área que ocupa quase todo o ecrã e onde as aplicações em execução se encontram. O fundo do ambiente de trabalho é por omissão o logotipo da Caixa Mágica.
Existem 4 ambientes virtuais e podemos ter diferentes aplicações abertas em cada um deles e em simultâneo. A mudança entre cada um dos ambientes virtuais é realizada através do ícone correspondente na barra de ferramentas (explicado na secção 3.2.4).

Inserir ícones

Para inserirmos novos ícones no nosso ambiente de trabalho, basta clicarmos com o botão direito do rato no fundo do ecrã e no menu de contexto escolher a opção **Criar Novo**. Aparecerá-NOS então uma lista com as várias categorias de ícones que podemos inserir (figura 3.5).

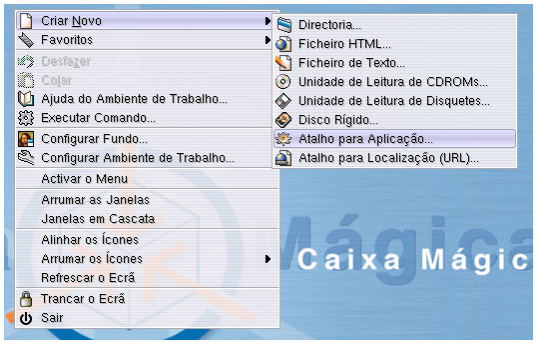


Figura 3.5: Inserir ícone

Para inserirmos uma aplicação, escolhemos a opção **Atalho para Aplicação** e indicamos na caixa de diálogo (separador **Geral**) o nome da aplicação, no separador **Executar** inserimos a localização para que ele possa ser executado quando o ícone for pressionado (fig. 3.6).

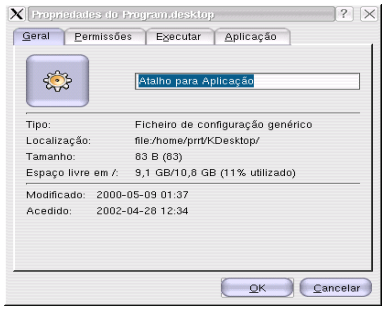


Figura 3.6: Criar atalho

3.2.2. Lixo

Lixo

O **Lixo** (símbolo H da figura 3.4) é o local onde ficam guardados os ficheiros/directorias que foram enviados para lá, ou seja, apagados da sua localização anterior (símbolo H da figura 3.4).
Para enviarmos uma directoria ou um ficheiro para o Lixo, podemos fazê-lo arrastando para dento do ícone representado no ambiente de trabalho (fig. 3.8) ou seleccionando a opção **Mover para o Lixo** do menu de contexto do Konqueror[5].

Quando o Lixo encontra-se cheio, ou seja com ficheiros/directorias que foram apagados, o formato do ícone aparece em forma de um caixote de lixo cheio (figura 3.8).

Figura 3.7: Lixo Vazio

Figura 3.8: Lixo Cheio

Se realmente desejarmos eliminar o conteúdo que se encontra no Lixo, devemos clicar com o botão direito do rato em cima do ícone **Lixo** ou clicarmos no fundo do ambiente do lixo aberto, onde estaremos a visualizar os ficheiros/directorias que foram apagados e escolhermos a opção **Esvaziar o Caixote do Lixo**(figura 3.9).

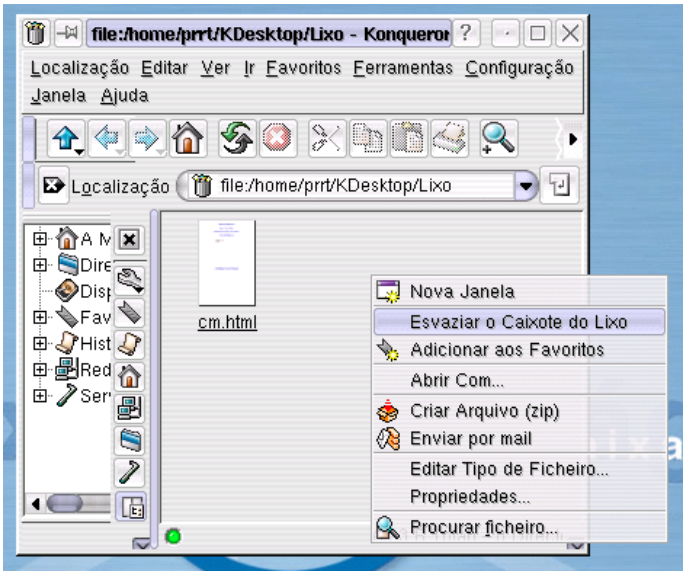


Figura 3.9: Esvaziar Lixo

[5] O Konqueror é o gestor de ficheiros explicado em detalhe na secção 3.7

A vantagem que temos em enviar os ficheiros que são apagados para o lixo é que temos a opção de recuperá-los.
Para isso, basta clicar no ícone **Lixo** e será aberto o ambiente do **Konqueror** com os ficheiros/directorias que foram apagados, bastando então copiá-los para o local de origem ou outro desejado.

3.2.3. Meu Computador

Ícone O meu computador

O **Meu Computador** (símbolo F da figura 3.4) é o Ambiente do Konqueror onde o utilizador poderá visualizar todas directorias, ficheiros e periféricos (disquete, cdrom,...) que tem no seu sistema, além de executar algumas funções básicas do sistema.

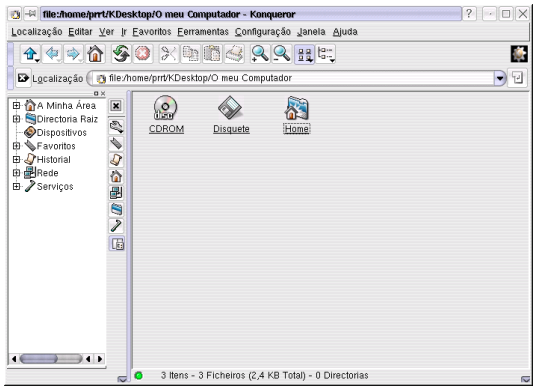


Figura 3.10: O meu computador

Quando carrega duplamente no ícone “O Meu computador” surge-lhe uma imagem semelhante à representada na figura 3.10 que lhe dá acesso aos principais periféricos do seu computador.

3.2.4. Barra de Ferramentas

Barra de Ferramentas

A barra de ferramentas do KDE, localizada na parte inferior do ecrã, tem um aspecto semelhante ao apresentado na figura 3.11.

Figura 3.11: Barra de Ferramentas do KDE

Cada um dos seus ícones tem, como era de esperar, uma função.
Vamos então rever cada um deles.

Executar Aplicação - Possibilidade de iniciar diversas aplicações que já acompanham o KDE, assim como aceder a diversas configurações do sistema.

Mostrar o Ecrã - Minimiza todas as janelas que se encontram abertas, mostrando somente o fundo. Clicando novamente retorna as janelas ao tamanho original (*restore*).

A minha área - Esta pasta contém os arquivos pessoais acessíveis através do Konqueror, que é o gestor de ficheiros e pastas (directorias). É a pasta de trabalho do utilizador.

Terminal - Clicamos neste ícone para abrirmos um terminal de linha de comandos do **Linux Caixa Mágica**.

Configuração do Ambiente de Trabalho do KDE - Opções para configuração do seu ambiente de trabalho.

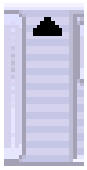
Guia de Utilizador - Acesso directo ao Manual do Utilizador do **Linux Caixa Mágica**.Ajuda completa contendo toda a informação sobre o funcionamento do sistema.

Navegação - Clicamos neste ícone para navegarmos na Internet através do **Mozilla**. Detalhes sobre este procedimento será explicado no capítulo 4.4.8: Principais Aplicações/Aplicações de Internet.

Email - Acesso ao Kmail, cliente de correio electrónico.

Editor de Texto - Acesso ao KEditor, processador de textos.

Ecrã 1/2/3/4 - Alterna entre os ecrãs virtuais. É possível acrescentarmos mais ecrãs, para isso, com o botão direito do rato no fundo do ecrã, escolhemos a opção *Ambiente de Trabalho] e o separador* Número de Ecrãs.



Seta para cima - Alterna entre as áreas existentes e aplicações abertas, além de arranjar as janelas e colocá-las em cascata.

Trancar o Ecrã - é uma protecção do ecrã, de forma a que se o utilizador se afastar do computador, poderá activá-la para que o seu trabalho não seja visualizado por outra pessoa. Para retornar ao ambiente de trabalho é necessário introduzir a senha do utilizador.

Sair - Sair do ambiente **KDE**.

Klipper - Ferramenta da Área de Transferência.

Novo ícone na Barra

Podemos adicionar novos ícones à barra de ferramentas bastando para isso clicar com o botão direito do rato na barra e escolher a opção Adicionar e no submenu seguinte o item que se deseja (ver fig. 3.12).

3.2.5. Relógio (Data / Hora)

Calendário

Para visualizar o calendário da barra de ferramentas (fig. 3.13), clique com o rato sobre o mesmo.
O calendário permitir-lhe-á consultar meses e anos à sua escolha. Para seleccionar os meses/anos:

- Setas duplas alternam entre os anos
- Setas únicas alternam entre os meses
- Basta clicar nas datas para configurá-las

Configurar relógio

Para configurar o relógio da barra de ferramentas, tem de pressionar o botão do lado direito sobre o relógio e na caixa de diálogo representada na figura 3.14, optar por *Ajustar Data e Hora*.
Nesta caixa de diálogo, temos ainda as hipóteses:

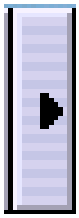
3.3. Manusear Janelas de Trabalho

Janelas

A título de exemplo, utilizaremos o Ark - um arquivador que comprime e agrega ficheiros, semelhante ao WinZip- para se perceber como pode-se manipular janelas.

Ao clicar com o botão direito do rato sobre a barra superior da aplicação, surgem-nos as diversas operações que podemos executar sobre essa mesma janela:

Data/Hora - Se clicarmos sobre a data/hora (figura 3.2.4), aparece-nos um calendário para configuração (como representado na fig. 3.14):



Seta para direita - Encolhe a barra de ferramenta, escondendo-a. Para voltar ao normal basta clicar novamente no mesmo ícone .

- **Mover** - Seleccionando esta opção a janela segue os movimentos do rato. Podemos também mover uma janela pressionando com o botão esquerdo do rato na barra superior da janela, onde se encontra o nome da aplicação.
- **Tamanho** - Após esta opção ser seleccionada e arrastarmos o cursor do rato para cima ou baixo, a janela será aumentada ou diminuída. Também podemos redimensionar uma janela puxando os cantos com o cursor do rato, isto quando o cursor estiver em forma de uma seta de duas pontas.
- **Minimizar** - Esta opção leva a aplicação para a barra de status do KDE, para voltar a visualizá-la, é preciso clicar no nome da aplicação que encontra-se minimizado nesta barra. Também é possível minimizar a janela clicando no botão (-) que se encontra no canto superior direito da janela.
- **Maximizar** - Ao escolhermos esta opção a janela da aplicação ocupará toda a área possível do ecrã. Para voltarmos ao tamanho restaurado basta desactivarmos esta opção no menu ou clicarmos no botão que apresenta dois quadrados sobrepostos no canto superior direito da janela.
- **Enrolar** - Enrola a janela tornando somente visível a barra com o nome da aplicação, para voltar a visualizá-la basta clicar no menu ou dar duplo clique com o cursor do rato na barra. Também é possível enrolar a janela dando duplo clique na barra da aplicação.
- **Sempre no topo** - Mantém a aplicação sempre no topo, ou seja sempre visível mesmo que tenhamos outras aplicações abertas.
- **Gravar Configuração** - Guarda sempre a última configuração utilizada.
- **Decoração** - Apresenta-nos uma lista de modelos de *layout* de janela a ser utilizado. Este item em algumas janelas encontra-se na opção **Configurar...**
- **Para o ecrã** - Podemos definir em qual dos ambientes do KDE esta aplicação ficará visível, inclusivamente temos uma opção para ele se tornar visível a todos os ambientes.
- **Fechar** - Sair da janela.

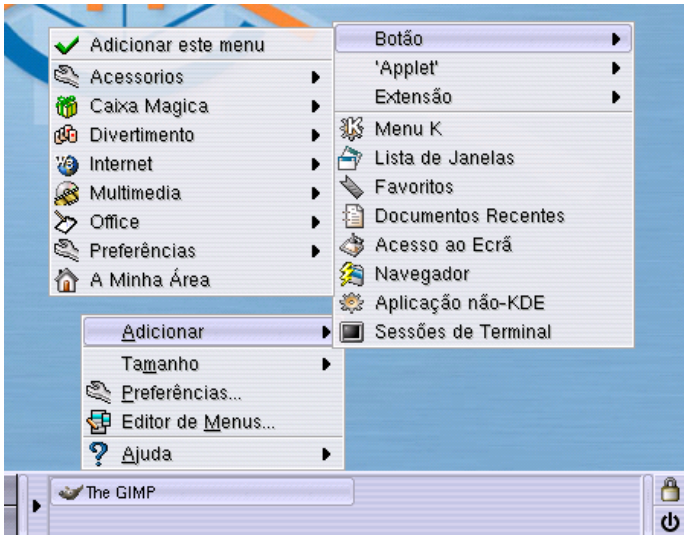


Figura 3.12: Adicionar Ícone à Barra de Ferramentas

Como vamos ver na próxima secção, algumas destas operações podem ser feitas com combinações de teclas.

3.4. Teclas Importantes

Para optimizar o tempo que se gasta em determinadas operações, o KDE permite-nos utilizar combinações de teclas para aceder automaticamente a algumas das operações mais frequentes.
A tabela 3.1 indica-nos algumas das principais.
De seguida, vamos examiná-las mais em pormenor.

Figura 3.13: Calendário

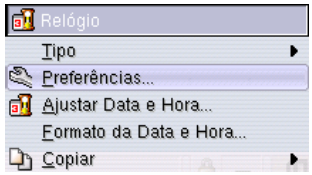
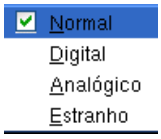


Figura 3.14: Menú do Relógio

Tipo - Configuramos se quisermos uma aparência digital, analógica, normal ou estranho.



Terminar KDE A combinação de teclas `CTRL+ALT+DEL` é utilizada quando pretendemos sair do KDE, operação que pode ser realizada utilizando o rato para aceder ao ménu de programas e escolhendo "Sair".
Depois de emitirmos a sequência, o KDE confirma se realmente pretendemos terminar a sessão, como exemplifica a figura 3.18.
Se marcar o campo "*Restaurar a sessão da próxima vez que me ligar*", o KDE reiniciará as aplicações que nesse momento tiver activas.

Alternar ecrã Se pressionar simultaneamente a tecla `CTRL` e `Fx` (isto é, `F1` ou `F2` ou `F3` ou `F4`), saltará automaticamente para outro ecrã virtual.
A mudança de ecrã virtual, pode ser igualmente operada através da sequência de teclas `CTRL + TAB`. Ao pressionar sucessivamente `CTRL + TAB`, irá sucessivamente saltando entre ecrãs, como poderá verificar pela figura 3.19.

Executar comando A combinação de teclas `Alt + F2` permitirá lançar-lhe uma aplicação através da introdução do seu nome.
Assim, para executarmos o Ark (compressor a agregador de ficheiros), bastava-nos fazer `Alt + F2` e no campo *Comando:* introduzir o seu nome *ark* (fig. 3.20).
Automaticamente, o KDE lançaria a aplicação Ark.

Se simultaneamente pressionar `Alt + F4`, o KDE encerrará a aplicação activa. Da mesma forma, se pressionar `Alt + TAB` ele alternará entre as aplicações em execução

Preferências - Configuração do tipo de letra, cores e preferências dos tipos de relógio

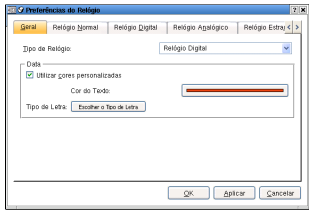


Figura 3.15: Preferências no aspecto do relógio

Ajustar Data e Hora - Ajuste de Data e Hora (ver fig. 3.16)

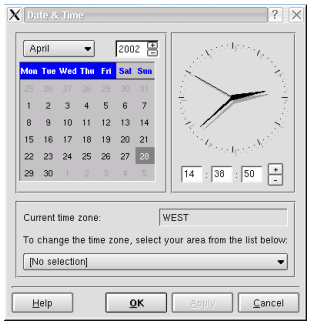
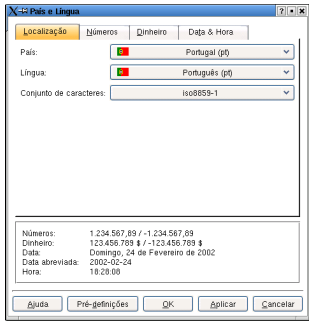


Figura 3.16: Ajustamento de data e hora

Formato da Data e Hora - Ajuste do tipo de data conforme o país, configuração de moeda e número



nesse momento.

Por fim, a combinação ALT + ESC permite-nos chamar o vigilante de sistema, que servirá para verificar os processos (aplicações) de sistema e, se assim o desejar, terminá-los (fig. 3.21).

Vigilante sistema

Copiar - Copia datas e horas para a área de transferência.

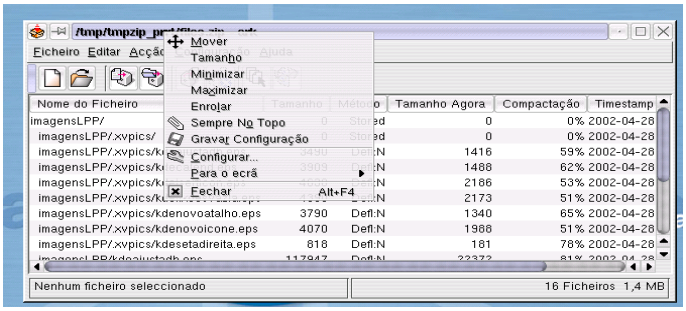


Figura 3.17: Aplicação Ark

Teclas	*Acção*
CTRL+ALT+DEL	Logout - Sair do KDE
CTRL +Fx	Mudar de ecrã (x=1,2,3,4)
ALT + F2	Executar um comando/aplicação inserindo o nome
ALT + F4	Fechar a janela activa
ALT + TAB	Alterna entre as aplicações abertas
CTRL + TAB	Alterna entre os ecrãs
CTRL + ESC	Chama o *Vigilante do Sistema* que permite terminar aplicações com comportamento instável

Tabela 3.1: Combinação de teclas do KDE

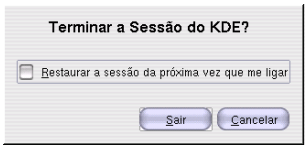


Figura 3.18: Encerramento do KDE

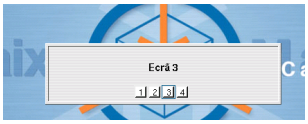


Figura 3.19: Mudança de ecrã no KDE

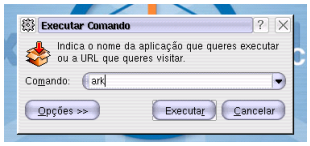


Figura 3.20: Execução de uma comando no KDE

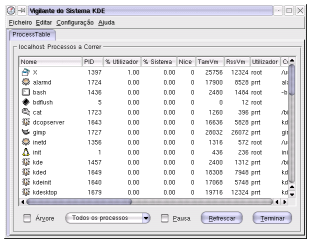


Figura 3.21: Vigilante de sistema KDE

3.5. Configuração do Ambiente de Trabalho

Configurar Ambiente

Controlo KDE

Nesta secção vamos aprender a configurar o nosso ambiente de trabalho de forma a colocarmos as cores preferidas, imagens e gradientes como fundo do ecrã e tipos de letras.

Para acedermos a estas configurações basta clicarmos no ícone **Configurar Ambiente de Trabalho - KDE**(que se encontra na barra de ferramentas) onde passaremos ao **Centro de Controlo do KDE** (ver fig. 3.22).

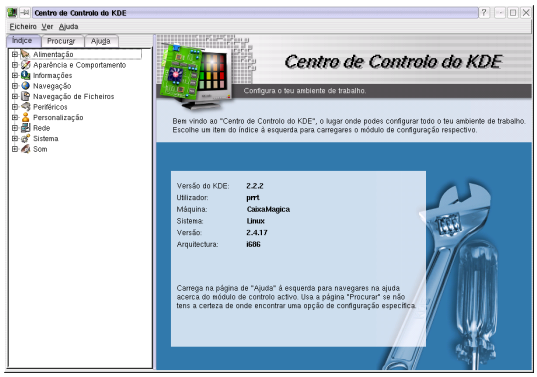

Centro de Controlo do KDE
Ficheiro Ver Ajuda
Índice
Procurar
Ajuda
Alimentação
Aparência e Comportamento
Informações
Navegação
Navegação de Ficheiros
Periféricos
Personalização
Rede
Sistema
Som
Centro de Controlo do KDE
Configura o teu ambiente de trabalho
Bem vindo ao "Centro de Controlo do KDE", o lugar onde podes configurar todo o teu ambiente de trabalho.
Escolhe um item do índice à esquerda para carregares o módulo de configuração respectivo.
Versão do KDE: 2.2.2
Utilizador: prrt
Máquina: CaixaMagica
Sistema: Linux
Versão: 2.4.17
Arquitectura: i686
Carrega na página de "Ajuda" à esquerda para navegares na ajuda acerca do módulo de controlo activo. Usa a página "Procurar" se não tens a certeza de onde encontrar uma opção de configuração específica.

Figura 3.22: Centro de controlo do KDE

Aí, na categoria **Aparência e Comportamento**, escolhemos a opção **Fundo do Ecrã**. O acesso a esta janela é equivalente a utilizar o menu de contexto que surge quando se clica com o botão direito do rato no fundo do ecrã (escolhendo a opção **Configurar Fundo**).

3.5.1. Background (Fundo do Ecrã)

Para configurarmos o fundo do ecrã, podemos utilizar vários recursos como uma única cor, gradientes diversos, papel de parede com imagens, etc.

Podemos ter configurações diferentes para os vários ecrãs virtuais, para isto devemos desactivar a opção **Fundo Comum**.

Para configurar com uma única cor...
Cores - Com o ecrã seleccionado e o Modo em Normal, basta escolher a Cor e aplicar. Não se pode ter nenhum papel de parede seleccionado (ver fig. 3.23).
Para configurar Gradiente...
Para configurarmos o fundo com um gradiente, escolhemos em **Cor 1** e **Cor 2** as cores que se misturam e na opção **Modo** escolhemos o tipo de gradiente a ser utilizado (fig.

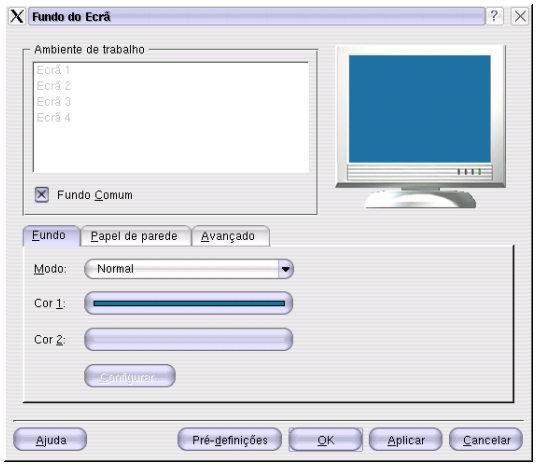


Figura 3.23: Única Cor

3.24).

Para configurar com Imagens...
No separador **Papel de Parede**, escolhemos na opção **Modo** a posição em que a imagem ficará no fundo do ecrã. A seguir, escolhemos um modelo de papel de parede. Para inserirmos uma imagem basta clicarmos no botão **Navegar** e podemos escolher uma directoria onde poderá conter imagens do tipo .jpg,.tif e .gif, de entre outros formatos (ver fig. 3.25).

No separador **Avançado** podemos incluir alguns efeitos na configuração do fundo do ecrã. Estes efeitos permitem-nos misturar um papel de parede com efeitos de cor e o resultado é aplicado no fundo do ecrã.
A forma de misturar é definida no campo “Mistura”.

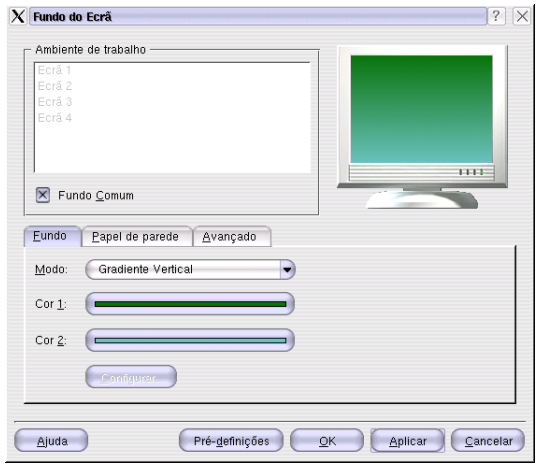


Figura 3.24: Gradiente

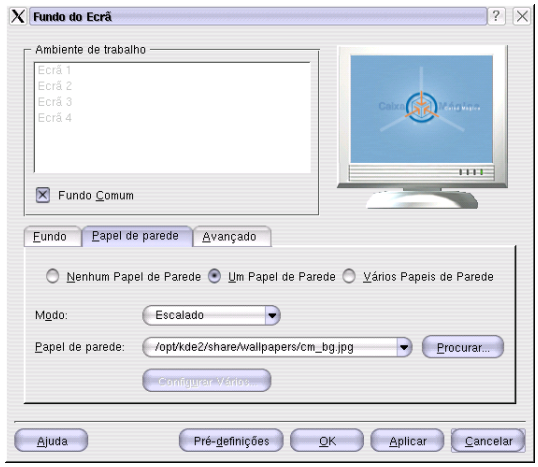


Figura 3.25: Fundo com Imagem

3.5.2. Configuração dos Caracteres (fontes) e Cores

Fontes e Cores no KDE

Para alterarmos os caracteres dos ícones que encontram-se no fundo do ecrã, basta clicar com o botão direito do rato no fundo do ecrã, escolher a opção **configurar Ambiente de Trabalho** e o separador **Aparência**, tal como na figura 3.26.

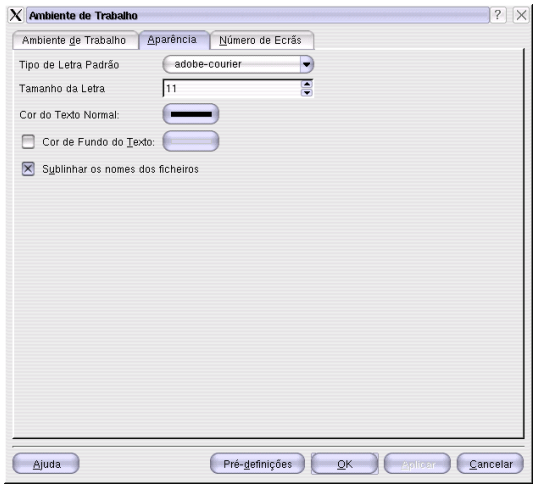


Figura 3.26: Fonte dos Ícones

Utilizadores com deficiências visuais podem escolher letras grandes para facilitar a visualização.

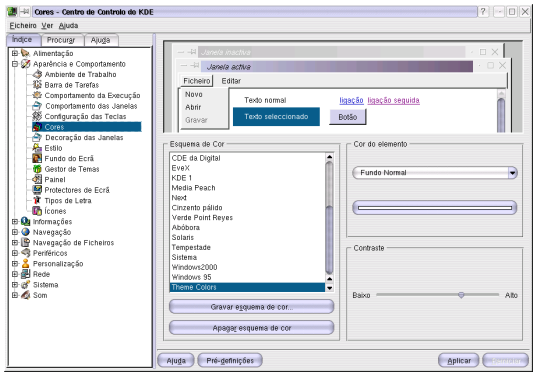


Figura 3.27: Configurações Cores/Fontes

Voltando ao painel de controlo do KDE, vejamos na figura 3.27 as possíveis configurações para o ambiente.

- Podemos escolher configurações já predefinidas de cores e fontes para todo o ambiente do **KDE**, escolhendo a opção **Cores/Esquema de Cor**.
- Alteramos os tipos de letras para todo o ambiente através da opção **fontes**.
- Na opção **Estilo** podemos predefinir um estilo para o ambiente, assim as pessoas que estiverem habituadas a outros sistemas podem modificar esta aparência para se sentirem mais a vontade. Na secção 3.5.3 é descrito como configurar os temas pré-incluídos na Caixa Mágica.

3.5.3. Temas do KDE

Temas Os temas são configurações já predefinidas que o **Linux Caixa Mágica** escolheu.

Gestor Temas Para acedermos a esta configuração, abrimos o *Centro de Controlo do KDE* e na categoria *Aparência e Comportamento* → *Gestor de Temas*, escolhemos um dos temas disponíveis. A figura 3.28 mostra-nos os existentes por omissão:

- *Acqua* - este tema tem um fundo em tons azuis marinhos (fig. 3.29)e tem um *look feel* muito semelhante ao Macintosh. Os utilizadores de MacOS sentirão-se familiarizados.
- *Caixa Mágica* - é o tema por omissão e o que é utilizado nos exemplos deste livro.
- *Luna* - tema fortemente influenciado pelo Windows XP(fig. 3.30), pode mesmo ser confundido com o mesmo. Surpreenda os seus amigos e faço-os adivinhar que sistema operativo tem no seu computador.

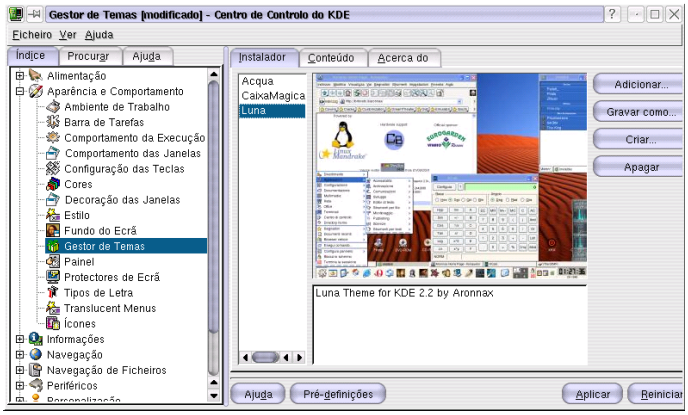


Figura 3.28: Janela de selecção de temas

Bastamos após escolhermos o tema, carregarmos no botão **Aplicar** e já teremos a alteração. Alguns temas podem requerer mais alguns ajustes como os que se descrevem nas sub-secções seguintes.

Tema Acqua

Como já foi dito o tema Aqua é bastante semelhante ao aspecto do Macintosh. **Aspecto Macintosh**

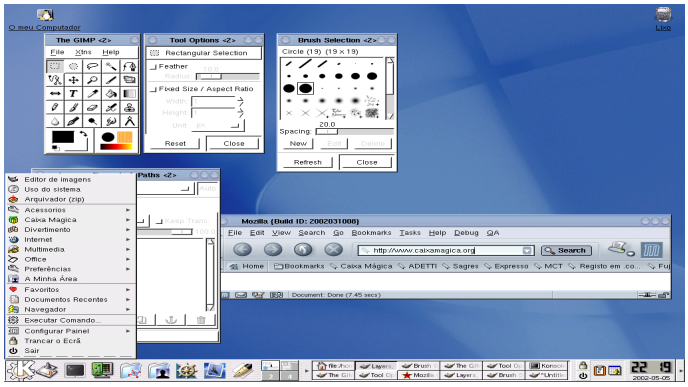


Figura 3.29: Tema KDE - Acqua

Para activar este tema (fig. 3.29) siga os seguintes passos: **Activar Tema**

1. na secção *Gestor de Temas* do *Centro de controlo do KDE*, escolha Acqua;
2. na secção *Decoração das Janelas* do *Centro de controlo do KDE*, escolha no campo “Decoração da Janela” do separador *Geral*: ICEWM;
3. ainda na secção *Decoração das janelas* do *Centro de controlo do KDE*, mas no separador *Configurar[IceWM]*, escolha *Acqua* e carregue no botão *Aplicar*;
4. mude agora para a secção *Estilo*, e no campo “Estilo e tema dos elementos”, seleccione “Acqua”. Carregue no botão “Aplicar” e de seguida pode fechar o Centro de Controlo do KDE, pois o seu novo tema está instalado.

Tema Luna

O tema Luna torna o aspecto do seu *Linux* Caixa Mágica muito semelhante ao Windows XP, mas com o desempenho a que o *Linux* nos habituou. **Aspecto XP**

Para activar este tema (fig. 3.29), estando dentro do *Centro de Control do KDE* e concretamente na secção *Aparência e Comportamento* siga os seguintes passos: **Activar Tema**

1. na secção *Gestor de Temas* escolha Luna e pressione o botão “Aplicar”;
2. na secção *Decoração das Janelas*, escolha no campo “Decoração da Janela” do separador *Geral*: ICEWM;
3. ainda na secção *Decoração das janelas*, mas no separador *Configurar[IceWM]*, escolha *Luna* e carregue no botão *Aplicar*;

Figura 3.30: Tema KDE - Luna

4. por fim, mude agora para a secção *Estilo*, e no campo "Estilo e tema dos elementos", seleccione "Luna". Carregue no botão "Aplicar" e o seu tema Luna estará instalado.

Tema Caixa Mágica

Tema Caixa Mágica

O tema Caixa Mágica é um tema implementado pela equipa que desenvolveu a distribuição, utilizando alguns dos elementos de outros temas que lhes agradavam mais.

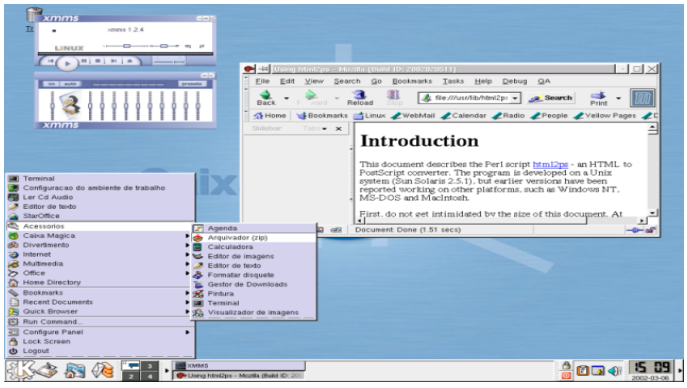


Figura 3.31: Tema KDE - Caixa Mágica

Activar Tema

Para definir, ou re-definir, este tema (fig. 3.29) siga os seguintes passos (no *Centro de*

Control do KDE, secção *Aparência e Comportamento*):

1. na secção *Gestor de Temas* do *Centro de controlo do KDE*, escolha CaixaMagica;

2. na secção *Decoração das Janelas* do *Centro de controlo do KDE*, escolha no campo "Decoração da Janela" do separador *Geral*: High Performance Liquid;

3. mude agora para a secção *Estilo*, e no campo "Estilo e tema dos elementos", seleccione também "High Performance Liquid". Carregue no botão "Aplicar" e de seguida pode fechar o Centro de Controlo do KDE, estando o tema Caixa Mágica activado.

●●● Pode acrescentar outros temas ao seu Linux Caixa Mágica. Novos temas estão disponíveis em *http://kde.themes.org*.
Para instalar verifique as instruções dados no sítio anteriormente mencionado, dado que variam consoante o tema.

3.5.4. Posição do clique do rato

Esta opção é essencial para utilizadores canhotos, facilitando-os com a inversão do clique do rato do botão direito para o botão esquerdo. **Esquerdinos**

Para efectuar esta configuração, basta clicar no ícone que se encontra na barra de ferramentas **Configurar Ambiente de Trabalho - KDE**, na categoria **Periféricos** e na opção **Rato**, alteramos para **Esquerdino** 3.32: **Configuração**

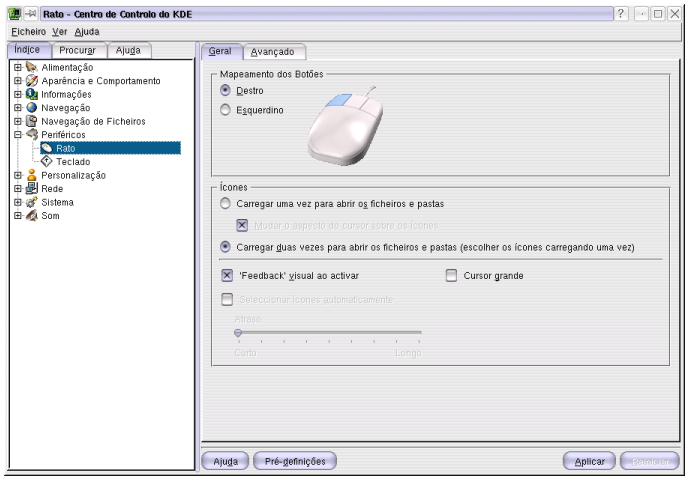


Figura 3.32: Configuração Rato - Esquerdino

3.6. Protectores de Ecrã

Trancar Ecrã

O principal objectivo desta função é a protecção do nosso ecrã de trabalho.
Assim, podemos definir algumas configurações para quando sairmos do nosso computador, não deixarmos que outro utilizador aceda às nossas informações, seja a visualizá-las ou alterá-las.
No **Centro de Controlo do KDE**(ver fig. 3.22), na categoria **Aparência e Comportamento**, escolhemos a opção **Protectores de Ecrã** (ver fig. 3.33).

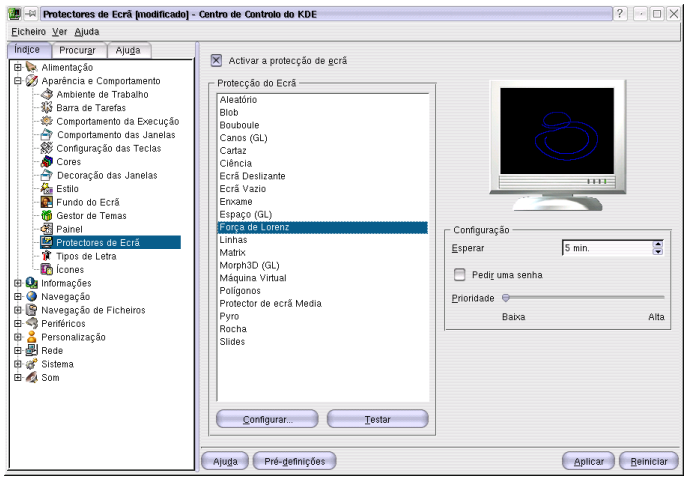


Figura 3.33: Trancar Ecrã

A opção **Protectores de Ecrã** além de ser um bom divertimento, poupa o fósforo do monitor e, portanto, prolonga a vida do mesmo.

Para torna a protecção efectiva em futuras sessões deve seguir os seguintes passos:

1. Activamos a opção **Activar a protecção de ecrã** que se encontra na parte superior da caixa de diálogo.
2. Em **Protecção de ecrã** escolhemos o protector de ecrã que desejamos activar.
3. Em **Preferências/Esperar Por**, definimos em minutos o tempo que leva para que o protector da tela seja activado
4. Em **Pedir uma Senha** (*password*) activamos para que apenas o utilizador consiga entrar na sua área, pois ao voltar ao trabalho e tocar no rato ou teclado, será requerida a sua senha de utilizador.
5. Em **Prioridade** definimos o tempo para activar a opção Tranca Ecrã em relação a outras tarefas do sistema.

Depois de já termos o Protector de Ecrã configurado, podemos activá-lo através do ícone em forma de cadeado que se encontra na barra de ferramentas.

3.7. Gestor de Ficheiros - Konqueror

O Konqueror é o gestor de ficheiros de eleição do KDE.
Gerir ficheiros e pastas (directorias), é uma operação fundamental para qualquer utilizador de informática.
Em trabalho ou lazer, existe a necessidade de mudar de localização ficheiros e directorias de forma a ficarem mais organizadas de acordo com a nossa preferência pessoal.
Para iniciarmos o **Gestor de Ficheiros - Konqueror**, basta clicarmos no ícone **Minha Área** que se encontra na barra de ferramentas (conforme já foi descrito anteriormente) ou na própria área de trabalho do KDE (ver fig. 3.34).

Gestor de Ficheiros

A minha Área

O **Konqueror** além de gestor de ficheiros práctico e fácil de ser utilizado, é um navegador de Internet bastante respeitável pela sua agilidade e rapidez.

Figura 3.34: Konqueror

- As directorias encontram-se em formato de pastas e os ficheiros num ícone com o formato apropriado ao seu conteúdo/aplicação.
- Do lado esquerdo visualizamos as directorias;
- Sinal de (+) abre a árvore ou seja uma lista das subdirectorias.
- Sinal de (-), esconde as subdirectorias.

- Ao clicarmos numa directoria o conteúdo é mostrado no lado esquerdo da janela do Konqueror.
- Visualizar o conteúdo do ficheiro - Basta clicar com o botão esquerdo do rato.
- Seleccionar um ficheiro - Clicar com o botão direito do rato.
- Existem várias formas de visualização dos ficheiros, podendo variar desde mostrar os detalhes dos ficheiros ou apenas mostrar em forma de ícones.

3.7.1. Criar Directorias (Pastas)

Os termos “pasta” e “directoria” são utilizados arbitrariamente e têm neste contexto o mesmo significado. O termo técnico de sistemas operativos é “directoria”, mas com a recorrente utilização de exploradores de ficheiros gráficos, que representam as directorias como ficheiros, o termo “pasta” vem a ser utilizado com mais frequência.

Criar Pasta

O procedimento é bastante simples, como se pode verificar na figura 3.35, basta clicarmos com o botão direito do rato no fundo do ecrã, dentro da directoria seleccionada e escolher a opção **Criar novo/Directoria**, escrever o nome e clicar em **OK**.

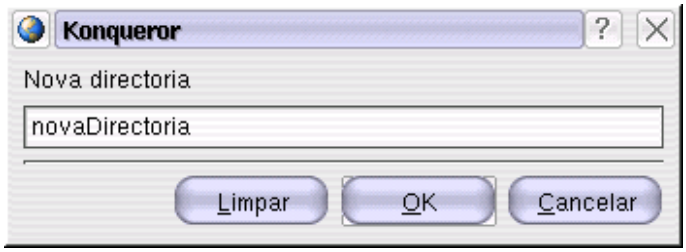


Figura 3.35: Criação de directorias

3.7.2. Remover Directorias (Pastas) e Ficheiros

Remover pastas/ficheiros

Existem três formas de removermos as directorias e/ou os ficheiros.
Recordemos que o **Lixo** do KDE é uma directoria em que ficam as pastas e/ou ficheiros que apagamos e que no entanto ainda existe uma forma de recuperá-los.

Lixo

Os procedimentos para enviar para o *Lixo* são os seguintes:
Pressionar a tecla DELETE - aparece-nos a opção de enviar o ficheiro e/ou pasta para o Lixo.

Abaixo estão identificadas as opções que constam no menu de contexto quando pressionamos o botão direito do rato sobre o ficheiro ou pasta que desejamos remover:

3.7.3. Copiar/Colar Ficheiros e/ou Directorias (Pastas)

Colar

Estes são procedimentos importantes no dia-a-dia de um utilizador, no entanto vamos mostrar uma maneira bastante facilitada para os realizar.

O mais indicado é termos duas janelas abertas, a primeira deve conter a informação que queremos copiar e a segunda deverá estar aberta na directoria (pasta) onde queremos colar (ver fig.3.36).

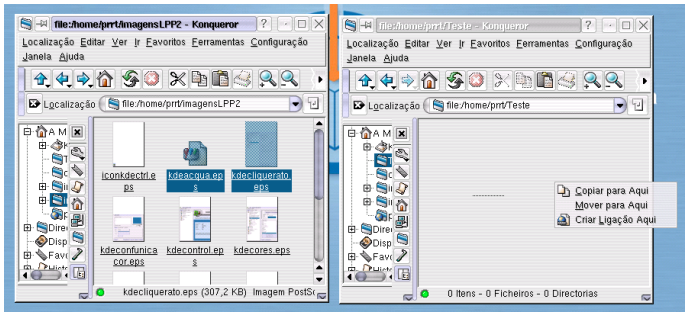


Figura 3.36: Copiar/Colar/Mover

- **Duplicar uma Janela** - Para duplicarmos uma janela basta pressionarmos as teclas CTRL + D.

- Após já termos as duas janelas, vamos então localizar na primeira o ficheiro/directoria que iremos copiar e deixar na segunda a directoria que receberá a cópia aberta.

  Para trocar de níveis de directoria, basta utilizar as setas da barra de ferramentas do **Konqueror/Cima** e ir dando cliques com o rato nas subdirectorias desejadas.

- Vejamos as duas formas seguintes:

  – Seleccionar o(s) ficheiro(s) ou a(s) directoria(s) para copiar e com o botão direito do rato escolher **Copiar** (esta informação irá para a área de transferência do KDE). Depois, clique na directoria para onde deseja levar a cópia e novamente com o botão direito do rato, seleccione **Colar**.

  – Arrastar o ficheiro e/ou pasta seleccionado para a directoria de destino em que deseja a cópia. Observe na figura que se obtém além da opção de copiar, a opção de mover (fig. 3.36).

  – Refrescar conteúdo de directoria - Pressionando a tecla F5, o conteúdo da directoria é refrescado e ficheiros recentemente copiados, poderão assim ser visualizados.

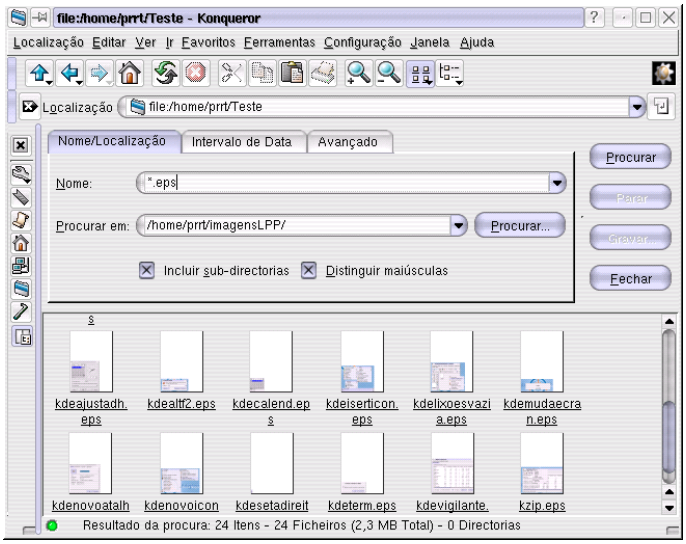


Figura 3.37: Procurar ficheiros

3.7.4. Procurar Ficheiros/Directorias

Para localizarmos ficheiros e/ou pastas no nosso computador, basta acedermos no *Konqueror* ao menu *Ferramentas* → $Procurar ficheiro...$ e aparece-nos a caixa de diálogo **Pro** **Fic**
Os campos dessa janela (figura 3.37) têm o seguinte significado:

1. **Nome:** - Colocamos o nome do ficheiro ou directoria que estamos a procurar, caso queiramos procurar por alguma extensão de ficheiros, podemos utilizar os caracteres especiais (*wildcards*). Como a opção *.eps, por exemplo.

2. **Procurar em:** - Escolhemos a directoria onde queremos procurar; podemos clicar no botão **Procurar** para escolhermos o caminho.

3. **Incluir subdirctorias** - Procura em todas as subdirectorias da directoria escolhida em **Procurar**.

4. **Distinguir Maiúsculas** - Distingue as maiúsculas das minúsculas na procura do ficheiro e/ou directoria (*case sensitive*).

5. Após definirmos todas as opções, bastamos clicar no botão **Procurar** do lado direito da caixa de diálogo, para iniciar a nossa procura.

3.7.5. Compactar/Descompactar Ficheiros

Compactar / Descompactar

O próprio Konqueror gere a compactação e descompactação de ficheiros. Ao visualizarmos uma directoria que contenha ficheiros compactados poderemos notar que o

seu ícone é diferenciado com um pequeno triângulo no canto superior esquerdo e inferior direito (fig. 3.38).

Figura 3.38: Ficheiro Compactado

Normalmente os ficheiros compactados com o comando **tar**, são abertos directamente. Para os ficheiros com extensões .zip, .rar, .bz2, etc. o **Konqueror** abre uma ferramenta chamada **Arquivador Zip** onde poderemos extrair os ficheiros ou compactar novos ficheiros, como exemplificado na figura 3.39.

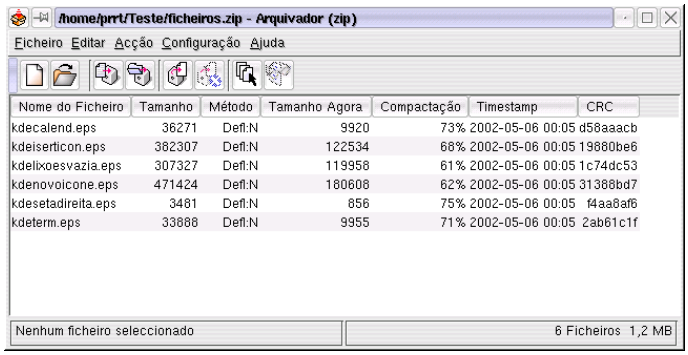

/home/prrt/Teste/ficheiros.zip - Arquivador (zip)
Ficheiro Editar Acção Configuração Ajuda
Nome do Ficheiro | Tamanho | Método | Tamanho Agora | Compactação | Timestamp | CRC
kdecalend.eps 36271 Defl:N 9920 73% 2002-05-06 00:05 d58aaacb
kdeiserticon.eps 382307 Defl:N 122534 68% 2002-05-06 00:05 19880be6
kdelixoesvazia.eps 307327 Defl:N 119958 61% 2002-05-06 00:05 1c74dc53
kdenovoicone.eps 471424 Defl:N 180608 62% 2002-05-06 00:05 31388bd7
kdesetadireita.eps 3481 Defl:N 856 75% 2002-05-06 00:05 f4aa8af6
kdeterm.eps 33888 Defl:N 9955 71% 2002-05-06 00:05 2ab61c1f
Nenhum ficheiro seleccionado
6 Ficheiros 1,2 MB

Figura 3.39: Arquivador Zip

Para compactar um ficheiro, basta clicar com o botão direito do rato e escolher a opção **Criar Arquivo (zip)**. Será então aberta a ferramenta **Arquivador Zip** ou poderá também aceder a essa ferramenta através do ícone **K - Executar Aplicação**/**Acessórios**/ **Arquivador Zip**.
Depois dos ficheiros estarem dentro do Arquivador Zip, escolha no menú *Ficheiro*, a opção *Gravar como...*.

3.8. Processos

Processos

Os processos são aplicações/programas que estão a ser executados pelo sistema. Uma das grandes vantagens do sistema *Linux* é justamente a capacidade de gestão de processos que possui.
O utilizador pode gerir as suas tarefas, ou seja os seus processos, de diferentes formas. Pode terminá-los caso tenha tido algum problema com um deles, alterar as suas prioridades caso deseja passá-lo à frente de outras tarefas, etc...

Visualizar processos

Para visualizarmos os processos do sistema pressionamos o conjunto de teclas **CTRL**

+ ESQ (fig. 3.40).

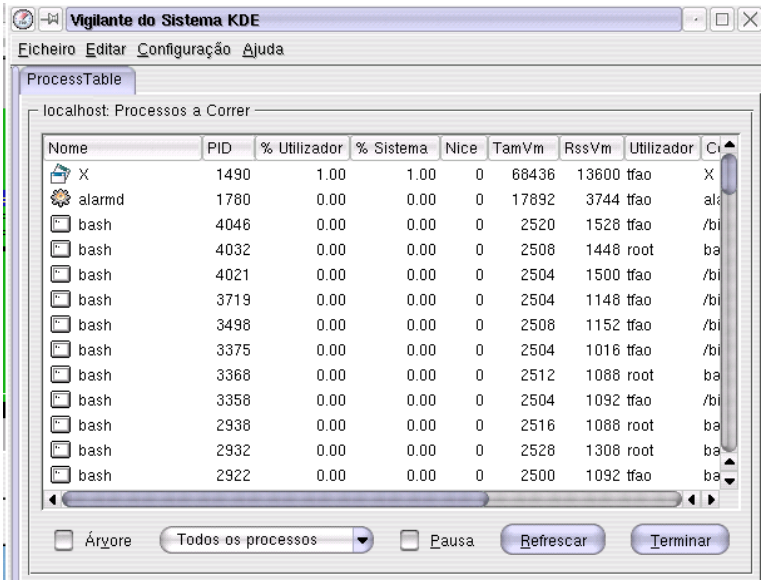

Vigilante do Sistema KDE
Ficheiro Editar Configuração Ajuda
ProcessTable
localhost: Processos a Correr
Nome PID % Utilizador % Sistema Nice TamVm RssVm Utilizador
X 1490 1.00 1.00 0 68436 13600 tfao
alarmd 1780 0.00 0.00 0 17892 3744 tfao
bash 4046 0.00 0.00 0 2520 1528 tfao
bash 4032 0.00 0.00 0 2508 1448 root
bash 4021 0.00 0.00 0 2504 1500 tfao
bash 3719 0.00 0.00 0 2504 1148 tfao
bash 3498 0.00 0.00 0 2508 1152 tfao
bash 3375 0.00 0.00 0 2504 1016 tfao
bash 3368 0.00 0.00 0 2512 1088 root
bash 3358 0.00 0.00 0 2504 1092 tfao
bash 2938 0.00 0.00 0 2516 1088 root
bash 2932 0.00 0.00 0 2528 1308 root
bash 2922 0.00 0.00 0 2500 1092 tfao
Árvore
Todos os processos
Pausa
Refrescar
Terminar

Figura 3.40: Processos

- seleccionamos um processo simplesmente, pressionando com o rato sobre o nome da aplicação correspondente;
- com o processo seleccionado podemos: itemize
- clicar em **pausa** para suspender o processo
- clicar em **terminar** para abortar o processo

Quando pressionamos **CTRL + ALT + DEL**, aparece-nos o cursor em forma de uma caveira que serve para clicarmos numa aplicação que esteja com problemas e não conseguimos fechá-la.
Neste caso estamos a terminar o mesmo, ou seja a “matá-lo” como se diz na gíria informática.

3.9. Disquetes e CD-ROM

Disquetes / CDROM

A filosofia de utilização destes dispositivos no sistema *Linux* é um pouco diferente da filosofia utilizada, por exemplo, no sistema Windows.
Existem naturalmente motivos para isso e um destes é que o sistema trabalha com processos e prioridades de processo.

No entanto, quando estamos a gravar algum ficheiro em disquete e o sistema encontra algum processo prioritário, com certeza irá executá-lo e a cópia só será efectuada se nós informarmos que queremos retirar a disquete ou executarmos um comando pedindo a actualização.
Tudo isto é transparente, basta termos atenção ao seguinte:

1. Após inserirmos a disquete ou o CD-ROM no drive, o primeiro passo é iniciarmos o processo para montá-lo. Veja a figura 3.41.

2. Após utilizarmos a disquete ou o CD-ROM,o passo seguinte é desmontá-lo.

Estando claro que é necessário a iniciativa do utilizador para que o conteúdo da disquete esteja visível, vamos agora ver o que é necessário fazer.

Montar periférico

Para montar uma disquete, ou CDROM já que o processo é o mesmo, pode utilizar o *O Meu Computador*, explicado na secção 3.2.3.
Despoletando o menú de contexto (botão do lado esquerdo) sobre um dos ícones presentes na janela de *O Meu Computador*, aparecerão-lhe as operações possíveis sobre os periféricos existentes, das quais destaco *montar*. A figura 3.41 demonstra-o.

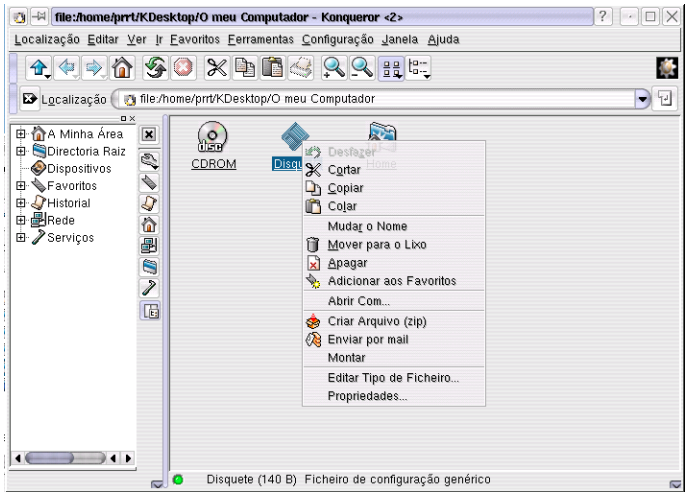


Figura 3.41: Montar disquete

Um periférico montado, surge no *O Meu Computador* com um triângulo verde no canto inferior direito, como na figura 3.42.

Desmontar periférico

Depois de o utilizar, necessitamos *desmontá-lo*. Esta operação pode ser realizada recorrendo novamente ao menú de contexto, como exemplifica a figura 3.43.

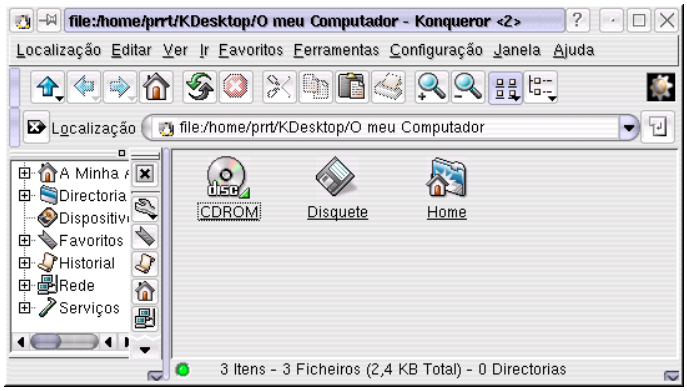


Figura 3.42: Representação do CDROM montado

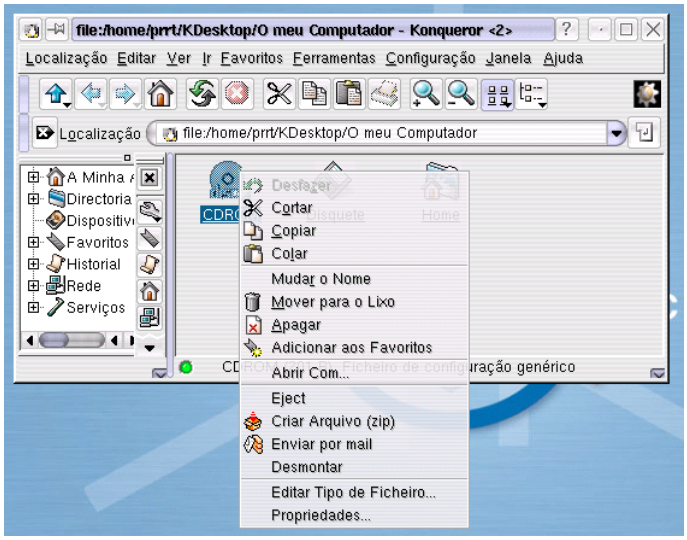


Figura 3.43: Desmontar CDROM

Figura 3.44: Formatar Disquete

Montar em linha-de-comandos

A montagem e desmontagem de periféricos pode ser feita na linha de comandos para os que assim desejarem.
Para isso, abra o *Kconsole* e emita os seguintes comandos:

- **montar:** `mount /floppy`
- **desmontar:** `umount /floppy`

No caso de CDROM:

- **montar:** `mount /cdrom`
- **desmontar:** `umount /cdrom`

Poderá a todo o momento verificar quais os dispositivos montados, através do comando: `mount`

3.9.1. Formatar Disquetes

Formatar Disquetes

Para acedermos ao formatador de disquetes clicamos no ícone **K** → **Acessórios** → **Formatar Disquetes** (fig.3.45)-
Nas opções **Drive** e **Densidade** escolhemos as características da disquete que vamos formatar, normalmente a configuração mais utilizada é Drive = A:3,5 e a Densidade =HD, o que já vem configurado por omissão.

Em **Sistema de Ficheiros** podemos configurar por exemplo DOS, pois assim utilizamos tanto em sistema *Linux* como no sistema Windows ®.
Clicamos então no botão **Formatar**, para que seja efectuada a formatação completa.

Figura 3.45: Formatar Disquete

A disquete será formatada e podemos acompanhar a evolução do processo.

Será informado quando a formatação estiver completa ou caso sejam encontrados sectores defeituosos.
Recomenda-se destruir as disquetes com sectores avariados, pois ficheiros gravados nas mesmas não dão garantias de bom funcionamento.

4. Principais Aplicações

Neste capítulo vamos mostrar as principais aplicações instaladas pelo **Linux Caixa Mágica**, de forma a que o utilizador possa trabalhar no seu computador pessoal, seja na Internet, processador de texto, folha de cálculo ou desenho.
Estando o espírito da Caixa Mágica associado ao software livre, as aplicações indicadas são de uso gratuito e de código fonte disponível.

Figura 4.1: Menu de aplicações

Os próximos capítulos abordarão essas aplicações, com explicações detalhadas sobre

como utilizá-las..

Grupos de aplicações

Para tal, seguiremos a ordem do menu KDE: Acessórios, Caixa Má-gica, Divertimento, Internet, Multimédia e Office (fig 4.1).

4.1. Acessórios

O grupo de aplicações *Acessórios* contém um conjunto de programas muito simples mas muito uteis à utilização do sistema. **Acessórios**

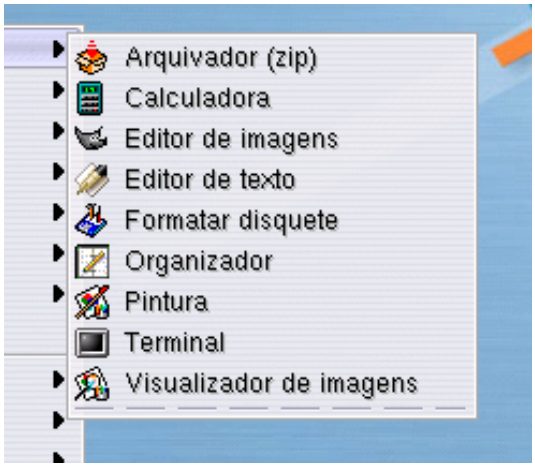


Figura 4.2: Menu de aplicações - acessórios

A figura 4.2 mostra-nos as aplicações disponíveis.

4.1.1. Arquivador (Zip)

O Arquivador zip (fig. 4.3) permite-nos compactar e descompactar grupos de ficheiros. **Arquivador Zip**

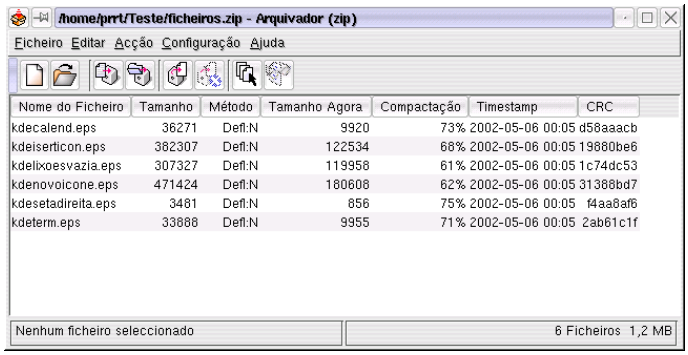

/home/prrt/Teste/ficheiros.zip - Arquivador (zip)
Ficheiro Editar Acção Configuração Ajuda
Nome do Ficheiro Tamanho Método Tamanho Agora Compactação Timestamp CRC
kdecalend.eps 36271 Defl:N 9920 73% 2002-05-06 00:05 d58aaacb
kdeiserticon.eps 382307 Defl:N 122534 68% 2002-05-06 00:05 19880be6
kdelixoesvazia.eps 307327 Defl:N 119958 61% 2002-05-06 00:05 1c74dc53
kdenovoicone.eps 471424 Defl:N 180608 62% 2002-05-06 00:05 31388bd7
kdesetadireita.eps 3481 Defl:N 856 75% 2002-05-06 00:05 f4aa8af6
kdeterm.eps 33888 Defl:N 9955 71% 2002-05-06 00:05 2ab61c1f
Nenhum ficheiro seleccionado
6 Ficheiros 1,2 MB

Figura 4.3: Acessórios - Arquivador Zip

Esta aplicação tem a possibilidade de trabalhar com diferentes formatas de ficheiros **Tipos de ficheiros**

comprimidos. Concretamente, trabalha com Arquivos Tar (*.tar, *.tar.gz, *.tar.bz2, ...), Ficheiros UNIX comprimidos (*.gz, *.bz, *.bz2,*.Z, ...), Arquivos Zip (*.zip), arquivos Lha (*.lzh) e outros menos conhecidos.

Compactar

Para **compactar um grupo de ficheiros** pode utilizar o Konqueror (como indicado na secção 3.7.5) ou utilizar directamente esta aplicação.
Para realizar esta operação (compactar), escolha a opção "Novo" no menú Ficheiro ou pressione o ícone na barra de ferramentas . Surgirá uma janela, na qual deverá introduzir no campo "localização" o nome do ficheiro comprimido a criar (por exemplo, teste.zip).
Estando o ficheiro criado, apenas necessita de adicionar ficheiros ou directorias. Para tal, escolha a opção "Adicionar ficheiro / Adicionar directoria" do menú *Acção*.

Descompactar

A descompactação envolve abrir um ficheiro existente e extrair os ficheiros lá presentes. Para abrir o ficheiro, utilize a opção *"Abrir"* do menu *Ficheiro*. Seleccione o ficheiro desejado, e depois de aberto, verá listados os ficheiros comprimidos. Poderá extraí-los, em conjunto ou em separado, com a opção "Extrair" (presente no menu Acção).

4.1.2. Calculadora

Calculadora

A calculadora (Kcalc) apesar de ser muito simples de utilizar, possui funções matemáticas avançadas.

KCalc
Configurar
0
Base
Hex Dec Oct Bin
Ângulo
Deg Rad Gra
N Inv A EE MR M+- MC C AC
Mea +/- B 7 8 9 ( ) And
Std 1/x C 4 5 6 X / Or
Med x! D 1 2 3 + - Lsh
Dat x^2 E . 0 = % Cmp Mod
CSt x^y F
NORM

Figura 4.4: Acessórios - Calculadora

funções

A figura 4.4 revela-nos algumas dessas funções: conversões entre bases (hexadecimal, decimal, octal e binário), conversões de escalas de amplitude de ângulos, média, desvio padrão, etc...

Configuração

Por omissão, a calculadora é lançada em modo estatístico. Se pretender o modo

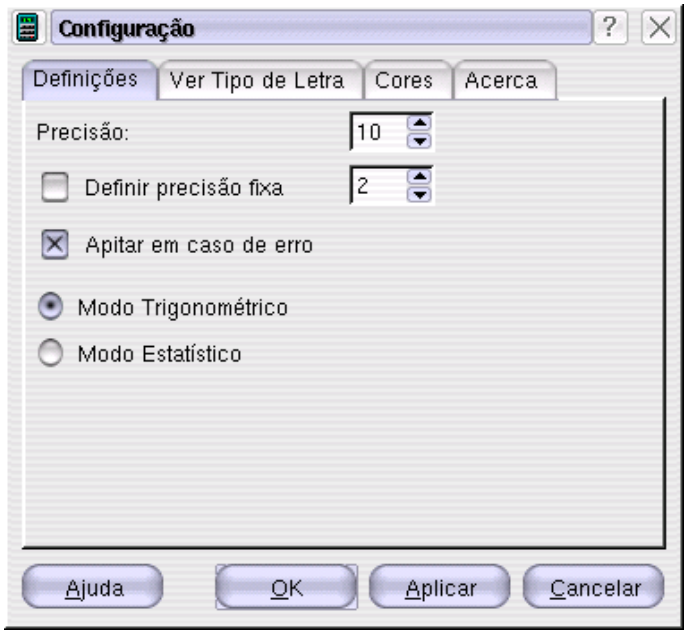


Figura 4.5: Acessórios - Configuração calculadora

trigonométrico, pressione o botão *"Configurar"*. Este botão despoletará o aparecimento de uma janela de configuração (fig. 4.5).
Nessa janela de configuração, encontrará um campo em que define de se pretende modo trigonométrico ou modo estatístico, bem como outras parametrizações possíveis.

4.1.3. Gimp - Editor de imagens

Gimp

O Gimp é uma poderosa aplicação do tipo *bitmap* ou seja, trabalha com *pixels* (pontos), o que permite imagens de excelente definição, alterações e montagens em fotografias e efeitos especiais de todo o tipo.
Se pretender fazer edição de imagem, esta é uma excelente alternativa a aplicações tipo *Adobe Photoshop* ou *Paint shop Pro*. Se por outro lado, pretende desenhar através da inclusão de objectos como rectas e círculos (chamado desenho vectorial), deverá antes utilizar o StarDraw abordado na secção 4.6.4.

Esta ferramenta tem um nível de complexidade bastante elevado, pelo que se o leitor estiver interessado em dominar melhor todas as suas capacidades, deverá consultar o livro "Edição gráfica em *Linux*" (Tânia Azevedo, Editora FCA).
Esta secção teve a contribuição da autora do livro citado.

Funcionalidades

Algumas das funcionalidades desta ferramenta são:

- efeitos diversos com os *script-fus* (efeitos criados por diversos programadores e disponibilizado gratuitamente para o melhoramento da ferramenta);
- trabalha com camadas (*layers*);
- captura de imagens;
- possui uma quantidade enorme de texturas disponíveis;
- ler e grava nos principais formatos de imagens como .jpg, .tif, .bmp, .png, etc;
- possui janelas destacáveis, ou seja, podemos estar a trabalhar com várias janelas com diversas ferramentas e imagens abertas;
- existe uma quantidade enorme de efeitos disponíveis;

De seguida, vamos fazer uma breve demonstração deste aplicativo com a utilização das funções básicas.

Acesso

Para acedermos a esta aplicação clicamos no botão K → Executar Aplicação → Acessórios → Editor de Imagens e caso seja a primeira vez, ele inicializará o processo de instalação, bastando clicar em **Continuar** e aguardar até o processo estar concluído.

Após a conclusão do processo de instalação abrirão-se várias janelas com ferramentas do **Gimp**. Todas essas janelas poderão ser fechadas, excepto a janela principal (4.6).

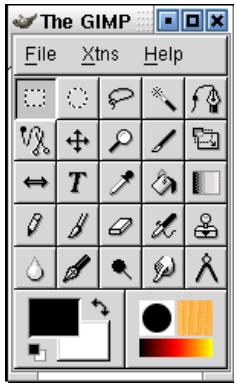


Figura 4.6: Gimp - Editor de Imagens

Janela Dicas

Aparece-nos também uma caixa de diálogo contendo dicas (fig. 4.7) , onde podemos:

- **Show tip next time Gimp starts** - Desactivar esta opção para não aparecer a caixa de diálogo com as dicas na próxima vez que inicializar o **Gimp**.
- **Previous Tip** - Ver dicas anteriores.
- **Next Tip** - Ver dicas seguintes.

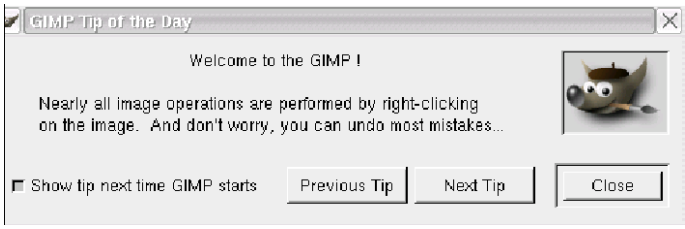

GIMP Tip of the Day
Welcome to the GIMP !
Nearly all image operations are performed by right-clicking
on the image. And don't worry, you can undo most mistakes...
Show tip next time GIMP starts
Previous Tip
Next Tip
Close

Figura 4.7: Gimp - Dicas

- **Close** - Fechar a caixa de diálogos com dicas.

Ajuda

As ferramentas são bastantes intuitivas. Para sabermos os nomes de cada ferramenta, basta passarmos o rato em cima. Podemos também consultar a ajuda, através do menu Help.
Para acedermos às configurações das ferramentas, damos duplo clique com o rato sobre a ferramenta que se deseja.
Se pressionar com o botão direito do rato sobre uma imagem aberta, obterá todas as funções que poderá realizar sobre essa imagem. Esta forma de acesso é mais rápida do que utilizar as janelas de ferramentas.

Abrir ficheiro

A abertura de um ficheiro existente ou criação de um novo é feita através do menu **File**. Depois de um ficheiro de imagem ter sido aberto, pode explorar algumas das funções do Gimp.

Script-Fu

Script-Fu

Vamos mostrar rapidamente uma imagem criada através do script-fu (figura 4.8). Para acedermos a esta opção vamos ao menu **Xtns/Script-fu/logos** e escolhemos um tipo.
É necessário configurar-se a fonte (tipo de letra) e pode alterar-se igualmente o tamanho e as cores.

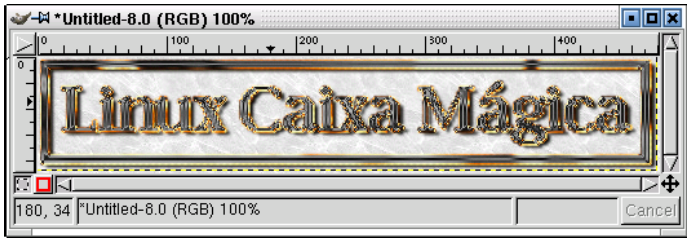


Figura 4.8: Gimp - efeitos sobre imagem

Captura de Imagens

Screen Shot

A opção para captura de ecrãs encontra-se no menu File → Acquire → Screem Shot (fig. 4.9).
A captura de imagens é útil para quando quiser reproduzir algum elemento do seu ambiente de trabalho em imagem. As imagens presentes neste livro foram capturadas utilizando esta ferramenta do Gimp.

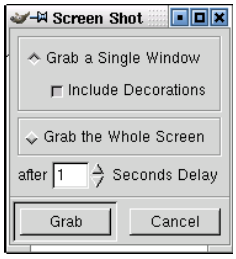


Figura 4.9: Gimp - captura de imagens

Parametrizar captura

Nesta janela, podemos parametrizar a captura de imagens da seguinte forma:

- **Grab a Single Window** - Grava apenas a janela onde ocorrer o clique do rato.
- **Include Decorations** - Activa/Desactiva a gravação com as molduras da janela.
- **Grab a Whole Screen** - Grava todo o ecrã.
- **after xx Seconds Delay** - Escolhe-se o tempo de atraso desde a selecção da janela (através de um clique do rato) até à captura da imagem.
- **Ok** - Clica-se neste botão para inicializar a captura.
- **Cancel**- Cancela e sai da caixa de diálogo.

Funções

Com uma imagem capturada podemos:

- Seleccioná-la com a ferramenta de selecção e copiar partes. Para tal, clicar com o botão direito do rato sobre a selecção e escolher copiar, clique então novamente com o botão direito do rato e escolher *Paste as new (colar como novo)* e teremos uma nova imagem com a selecção.
- **Gravar** a selecção é possível novamente com o menu de contexto que obter-se ao clicar com o botão direito do rato e escolher a opção **File/Save (Guardar)**.
- Utilizar várias funções relacionadas com cores, camadas e tamanho da imagem contidas no menu de contexto (fig. 4.10).

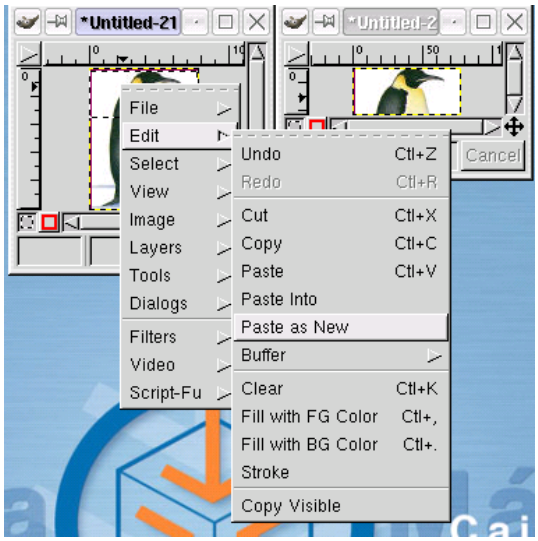


Figura 4.10: Menus do Gimp

4.1.4. Editor de texto - Kwrite

O Kwrite é um editor com um conjunto de funcionalidades básicas que nos permite criar ou alterar ficheiros de texto (ASCII).
O objectivo de um editor como o Kwrite, é apenas poder alterar o conteúdo e não formatá-lo.
Se pretender formatar um ficheiro (alterando o tipo e tamanho da fonte, inserir imagens, etc...) utilize antes o StarWrite, referido na secção 4.6.
A figura 4.11 mostra-nos o aspecto do kwrite em edição de um ficheiro.

As operações de abertura e criação de um ficheiro são realizadas através do menu *Ficheiro* ou dos icones da barra de ferramentas.
Quando pretender fazer uma alteração num ficheiro de sistema, e se não se sentir familiarizado com outros editores de texto não gráficos, a opção certa é utilizar o Kwrite.
Para textos mais simples, o Kwrite é também uma opção já que é bastante rápido e até tem um corrector ortográfico em Português.

Corrector ortográfico

Existem outros editores de texto nativos do *Linux* (e do Unix, em geral).
Os dois mais conhecidos são o *Emacs* e o *Vi*.
Se pretender saber mais sobre estes editores e como utilizá-los, consulte o livro “Fundamental do Linux” (Paulo Trezentos, António Cardoso, Editora FCA).

4.1.5. Formatar disquetes

A formatação de disquetes já foi abordada no capitulo 3.9.1, pelo que não será aqui detalhada.

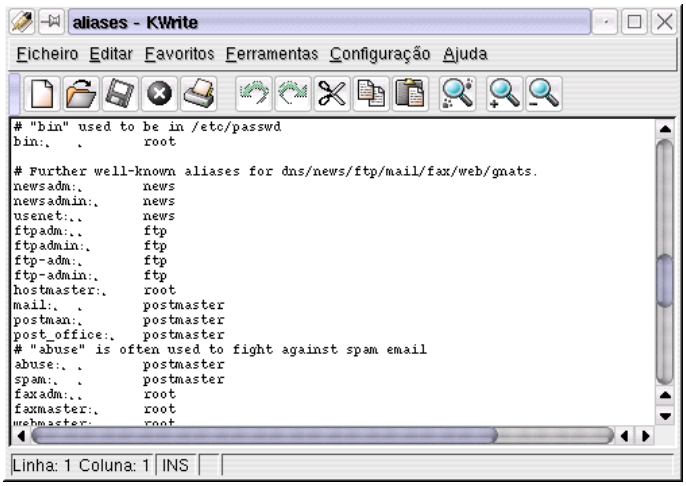


Figura 4.11: Editor de texto - kwrite

4.1.6. Organizador

Organizador

O organizador (Korganizer) é uma potente ferramenta de produtividade pessoal que permite gerir um calendário e as respectivas tarefas nele inscritas.

O acesso ao Organizador pode ser efectuado através do menu Acessórios ou directamente através da barra de ferramentas, pelo icone localizado junto ao relógio digital.

Zonas

O interface com o utilizador está organizado em várias zonas:

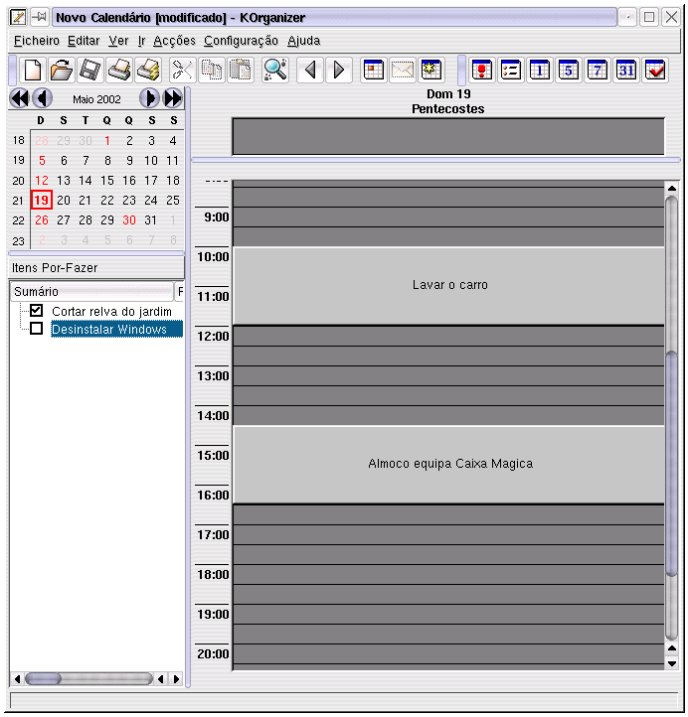
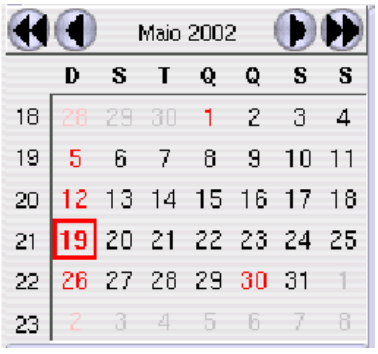
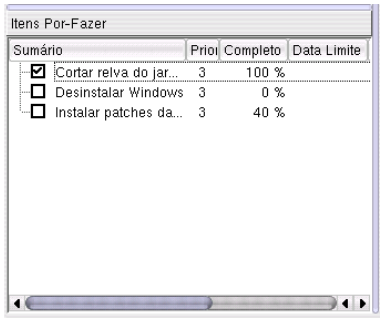


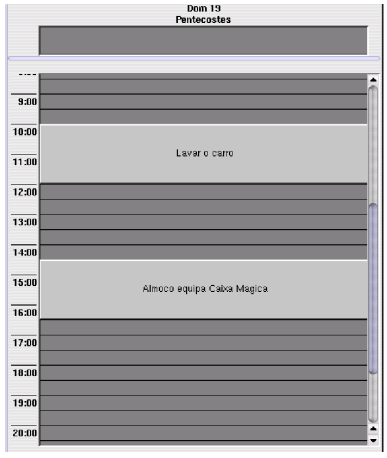
Figura 4.12: Organizador - Korganizer

Calendário - aqui poderá ver o mês actual, ou outro, com os respectivos dias em que já marcou actividades a vermelho.





Items por fazer - nesta zona, tem as tarefas por fazer que não estão associadas a nenhuma data/hora em particular. Para adicionar uma destas tarefas, clique com o botão direito do rato sobre a zona em questão e escolha "Novo Por-fazer". Os items por fazer têm várias propriedades como Prioridade, Completo, ...



Actividades - a zona de actividades apresenta as tarefas para o dia, com informação da hora respectiva. Pode ver as actividades em questão, por semana ou mês. Para tal, pressione os icones da barra de ferramentas com o número 7 e 31, respectivamente.

4.1.7. Pintura - Kpaint

A aplicação de pintura permite-nos desenhar livremente algum tipo de imagens muito básicas. **Kpaint**

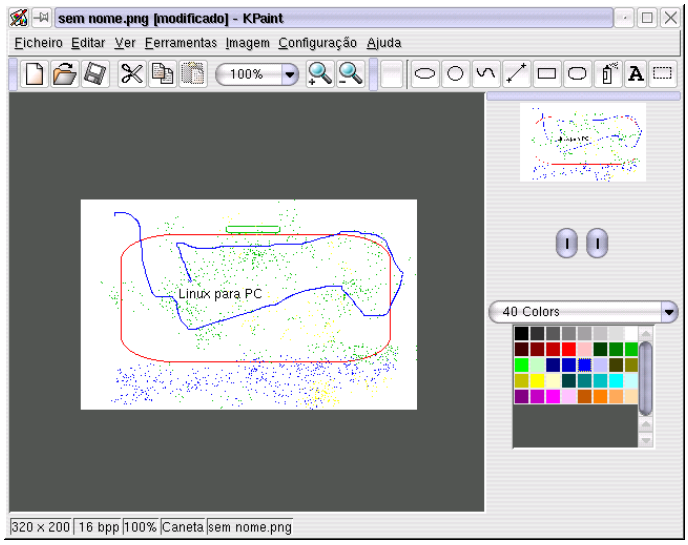


Figura 4.13: Pintura - Kpaint

As crianças gostam particularmente de a utilizar porque podem dar largas à imaginação utilizando funções elementares como: desenhar quadrados, círculos, rectas,...
No lado direito da aplicação, tem as cores disponíveis. No topo, tem a barra de ferramentas com as funções necessárias ao desenho.

4.1.8. Terminal - Konsole

O *Linux* é um sistema operativo em que tradicionalmente as funções de configuração e utilização eram realizadas através de uma linha-de-comandos (Terminal). **Terminal**
A linha de comandos permite-nos de uma forma rápida executar um conjunto de operações.
No seu *Linux* Caixa Mágica não precisará utilizar o terminal para introduzir comandos, dado que todas as operações podem ser realizadas através de ferramentas gráficas, como temos visto até aqui.
Porém, se o utilizador estiver interessado em aprofundar os seus conhecimentos, encontrará na linha-de-comandos do terminal uma forma flexível de conhecer o seu sistema.
A figura 4.14 mostra-nos a aplicação que permite o acesso à linha de comandos, o Konsole. **Konsole**

Se consultar outra bibliografia verificará que existem outros sinónimos de linha-de-comandos utilizados com o mesmo sentido: *prompt*, consola, terminal, *shell*, etc...

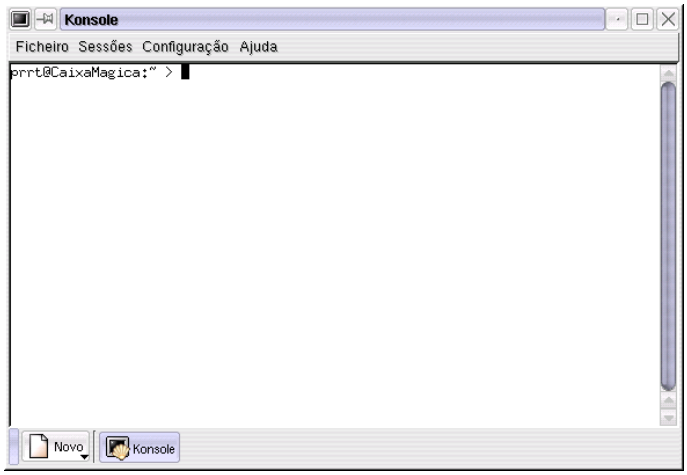


Figura 4.14: Terminal de linha-de-comandos - Konsole

Consolas virtuais

O Konsole tem a vantagem de poder abrir várias consolas virtuais simultaneamente numa única instância da aplicação. Cada uma das consolas fica representada através de um botão na barra inferior da aplicação (fig. 4.15).

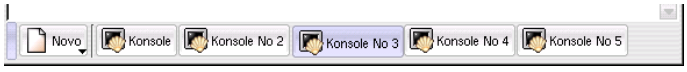


Figura 4.15: Konsole - consolas virtuais

Para mudar entre consolas, pressione no botão da barra inferior correspondente à consola para onde deseja mudar.

O fundo da consola pode ser configurado em função do gosto do utilizador.
No UNIX é vulgar ver consolas com o fundo preto e letras verdes, mas o Konsole permite para além destas combinações, muitas outras. Algumas são compostas por um fundo transparente, permitindo ver a imagem de fundo do ambiente de trabalho.

Configuração

Para configurar o estilo do Konsole, aceda à opção *"Esquema de cores"* no menu configuração.
A figura 4.16 apresenta-nos quatro exemplos de configurações de consolas: Fundo transparente, Cores do *Linux*, Cores do Xterm e Verde em Preto.

4.1.9. Visualizador de Imagens - Kview

Kview

O **KView** é um visualizador de imagens com capacidade de ler formatos: JPEG, GIF, XPM, XBM, PNM, BMP, PCX, ILBM, TGA e EPS.

Acesso

Para inicializá-lo vamos ao ícone K → Executar Aplicação → Acessórios → Visual-

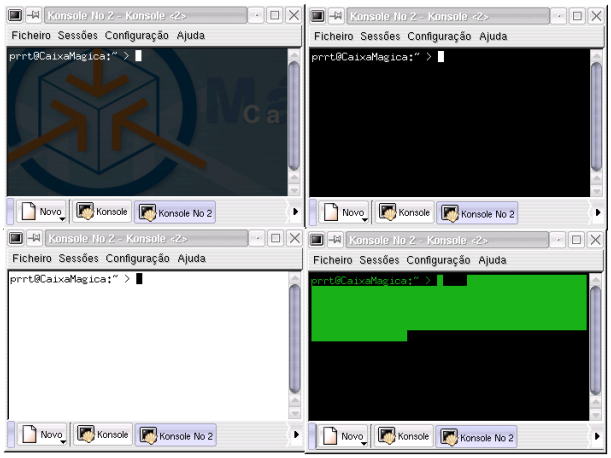


Figura 4.16: Konsole - exemplos consolas virtuais

Figura 4.17: Visualizador de Imagens

izador de Imagens e aparecerá-nos uma janela como na figura 4.18. Nesta, devemos aceder ao menu Ficheiro → Abrir e escolher a directoria que contém as imagens que desejamos visualizar.

O KView suporta o arrastar de conteúdos (*drag drop*) entre aplicações do **KDE**.
Assim, se estiver no Konqueror (explorador de ficheiros) pode arrastar um ficheiro com uma imagem para cima do Kview previamente aberto e automaticamente a imagem será aberta neste último programa (fig. **??**).

Apresentação imagens

O Kview é bastante completo e permite ainda, por exemplo, abrir uma lista de imagens e ir vendo uma-a-uma de forma automática, como se de uma apresentação se tratasse. Para usufruir desta funcionalidade, active o menu de contexto (clique com o botão direito do rato) sobre uma imagem previamente aberta e seleccione a opção “Lista de

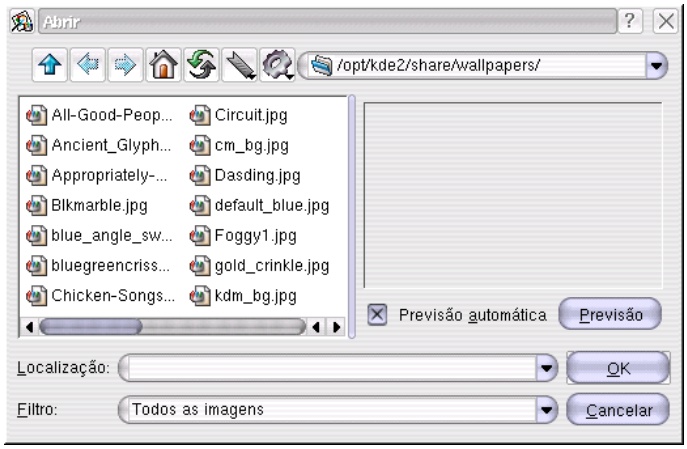


Figura 4.18: Visualizador de Imagens - abrir

imagens...”

4.2. Caixa Mágica

Menu CM O menu Caixa Mágica permite-nos o acesso a três tipos de aplicações: Configuração, Documentos e Monitorização.
O sub-menu Configuração permite-nos por sua vez aceder à Actualização remota de pacotes, Configuração do ambiente de Trabalho e ao Lucas (fig. 4.20).

4.2.1. Configuração

A configuração da Caixa Mágica é abordada no capítulo **??** pelo que apenas será explicado o objectivo das aplicações e não seu funcionamento.

Permissões Neste menú, algumas das aplicações apresentadas requerem permissões de *root* (super-administrador).

4.2.2. Actualização remota de pacotes - xcmupdate

xcmupdate O xcmupdate é uma aplicação desenvolvida pela equipa da Caixa Mágica que permite a instalação de pacotes/programas (RPMs) que se encontram num servidor remoto.
Utilizando esta aplicação pode instalar actualizações ao seu sistema sugeridas no sítio da Caixa Mágica (http://www.caixamagica.org) sem ter de saber os comandos para tal. Para o executar é necessário ter permissões de *root* já que serão instalados programas no sistema. A figura 4.21 apresenta-nos a janela em que deverá introduzir a palavra-passe (password) de *root*.

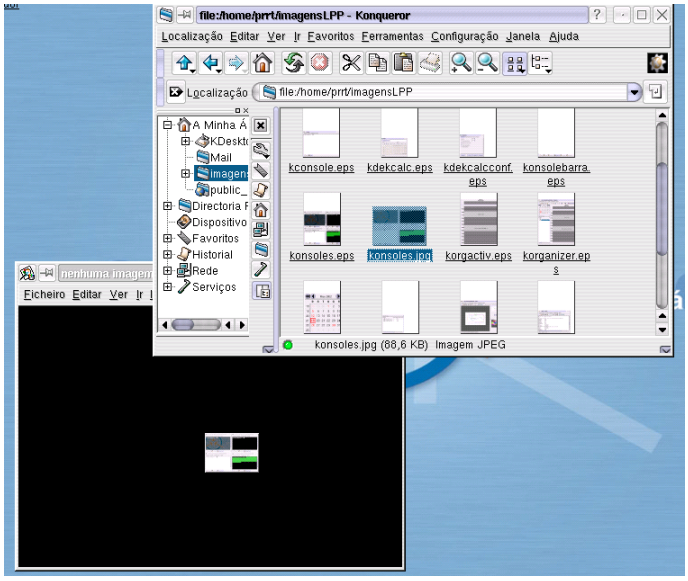


Figura 4.19: Visualizador de Imagens - arrastar

Depois de introduzida a password, terá acesso à janela do xcmupdate, como é evidenciado pela figura **??**.

Para instalar um pacote deverá começar por saber quais os disponíveis e em que categorias.

A primeira acção é configurar o servidor (se não tiver preferência deixe estar o que vem por omissão) e a categoria. **Servidor**

Cada categoria agrega um conjunto específico de pacotes, evitando assim a desorganização de ter todos juntos. Existem diferentes categorias como: aplicacoes, aplicacoesX, base, correctores, desenvolvimentoX, documentacao,... **Categoria**

Depois de seleccionar o Servidor e a Categoria, pode pressionar no botão *Listar Pacotes* e a lista de pacotes da categoria seleccionada será apresentada no campo *RPMS:* (fig. 4.23).

Posto isto, chega o momento do *download* e instalação do pacote. **Instalação**

Seleccione o pacote desejado na lista de RPMS, e pressione o botão “Instalar”.

Nesse momento deverá surgir uma janela com o logotipo da Caixa Mágica em movimento (como apresentado na figura 4.24). Isso significa que o processo está em curso.

Logo que a janela desapareça, o que deve ocorrer de forma automática, isso significa que o processo de instalação está terminado.

O processo de download e instalação pode demorar algum tempo, dependendo do tipo de ligação e tamanho do pacote.

Para verificar se o pacote foi instalado com sucesso, pressione o botão “Mensagens” para obter mais informações (fig. 4.25). **Detalhes**

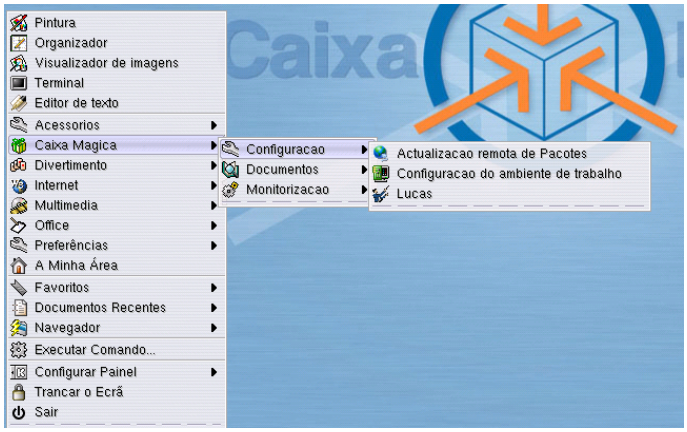


Figura 4.20: Menu Caixa Magica

O KView suporta o arrastar de conteúdos (*drag drop*) entre aplicações do **KDE**.

As categorias atrás enunciadas, correspondem a directorias no servidor de FTP da Caixa Mágica:
ftp://ftp.caixamagica.org/pub/CATEGORIA
Se tiver algum conhecimento de *Linux*, poderá não utilizar esta aplicação e fazer o processo manualmente.
Para isso, faça o download do ficheiro através de um cliente de FTP e depois emita o comando:
rpm -U nome$_ficheiro.i386.rpm$

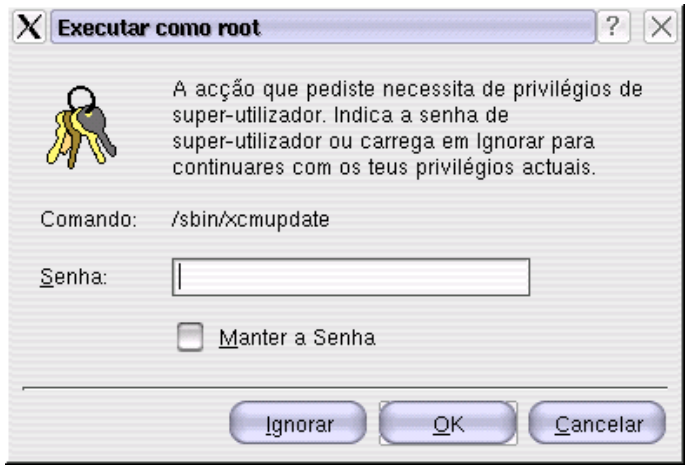

Executar como root
A acção que pediste necessita de privilégios de super-utilizador. Indica a senha de super-utilizador ou carrega em Ignorar para continuares com os teus privilégios actuais.
Comando:
/sbin/xcmupdate
Senha:
Manter a Senha
Ignorar
OK
Cancelar

Figura 4.21: Autorização root

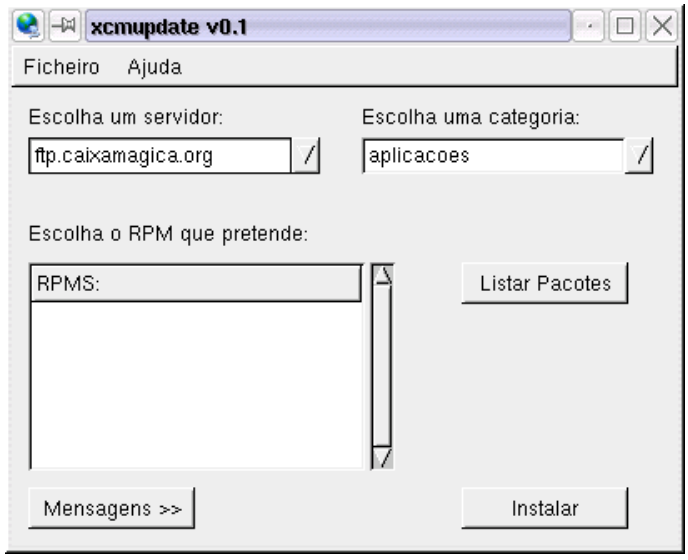


Figura 4.22: Actualização remota de pacotes - xcmupdate

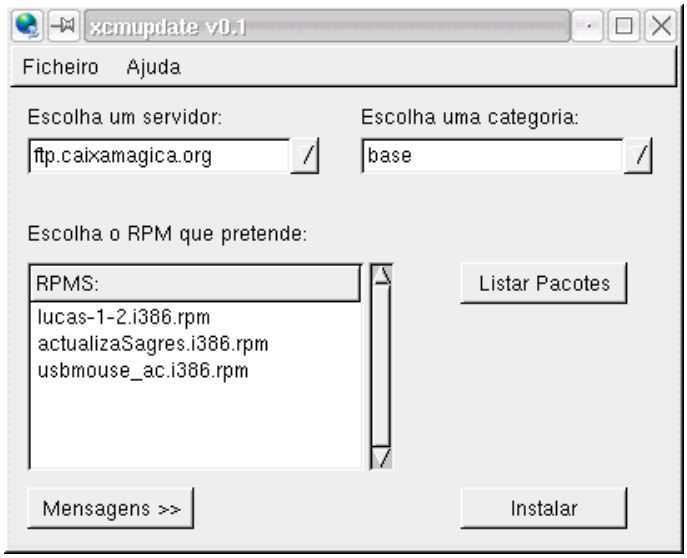


Figura 4.23: xcmupdate - lista de pacotes

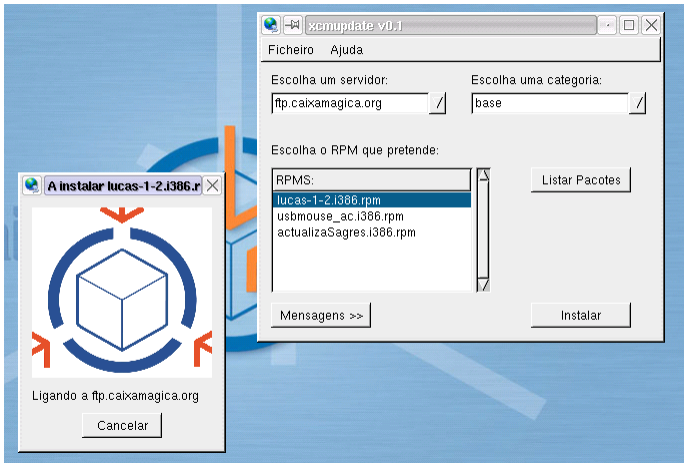


Figura 4.24: xcmupdate - download

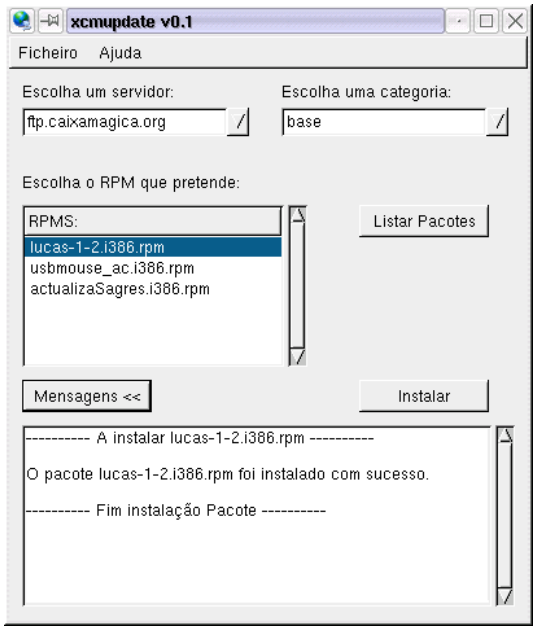


Figura 4.25: xcmupdate - mensagens

4.2.3. Configuração do ambiente de trabalho

A Configuração do ambiente de trabalho é abordada na secção 3.5.

4.2.4. Lucas

O (L)ucas é o (U)tilitário de (C)onfiguração e (A)dministração de (S)istema.

Figura 4.26: Lucas - configuração do *Linux*

Lucas

Este programa, que funciona em modo texto, foi desenvolvido pela equipa da Caixa Mágica para permitir a configuração do *Linux* Caixa Mágica de uma forma fácil e flexível (fig. 4.26).
No capítulo **??** será descrito em pormenor o funcionamento do Lucas.

4.2.5. Documentos

Documentação

Se seleccionar esta aplicação, o seu *Linux* Caixa Mágica lançará um navegador de Internet (mozilla) com uma página da Caixa Mágica (fig. 4.27).
Esta página tem uma hiper-ligação (*link*) para o sítio da Caixa Mágica onde os manuais estão disponíveis on-line. Para aceder, tem necessariamente de ter a Internet bem configurada.
A Caixa Mágica não inclui os manuais de apoio ao utilizador por uma questão de espaço necessário em disco e por estes estarem permanentemente em actualização.

4.2.6. Monitorização

Monitorização

Impressoras

A monitorização do sistema pode ser feita em duas vertentes: impressoras e utilização.
A configuração de impressoras é uma área em que a equipa da Caixa Mágica ainda encontra-se a trabalhar. É bastante provável que saiam actualizações nesta área, pelo que o utilizador deve estar atento ao sítio www.caixamagica.org.

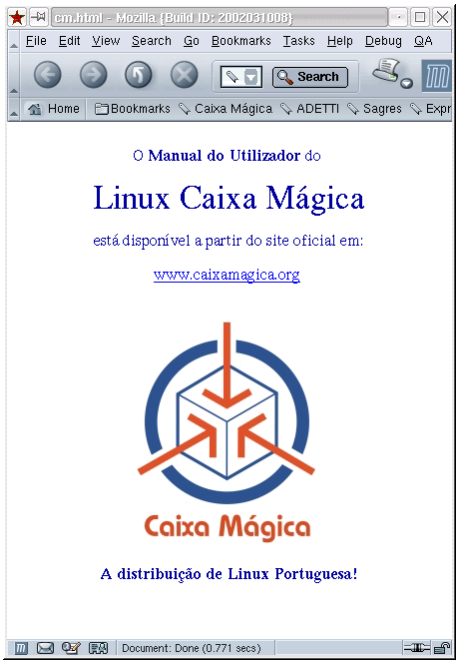

cm.html - Mozilla {Build ID: 2002031008}
File Edit View Search Go Bookmarks Tasks Help Debug QA
Search
Home Bookmarks Caixa Mágica ADETTI Sagres Expr
O Manual do Utilizador do
Linux Caixa Mágica
está disponível a partir do site oficial em:
www.caixamagica.org
Caixa Mágica
A distribuição de Linux Portuguesa!
Document: Done (0.771 secs)

Figura 4.27: Manual utilizador CM

Por outro lado, a monitorização do sistema pode ser realizada através do vigilante do KDE como exemplificado na figura 4.28.

4.3. Divertimento

Jogos

Existem diversos jogos para *Linux*.
O próprio **KDE** traz vários e para acedê-los devemos aceder ao menu K → Divertimento.
A figura 4.29 mostra-nos os diversos jogos disponíveis com a Caixa Mágica (no menú). Alguns deles estão abertos sobre o fundo.

Outros jogos

Existem outros jogos famosos para *Linux*, como o Doom, Age of Empires, etc...
A Caixa Mágica não inclui jogos mais complexos como os atrás apresentados, dado ser muito complicado num único CD incluí-los. Se procurar na Internet decerto obterá mais informações sobre como consegui-los.

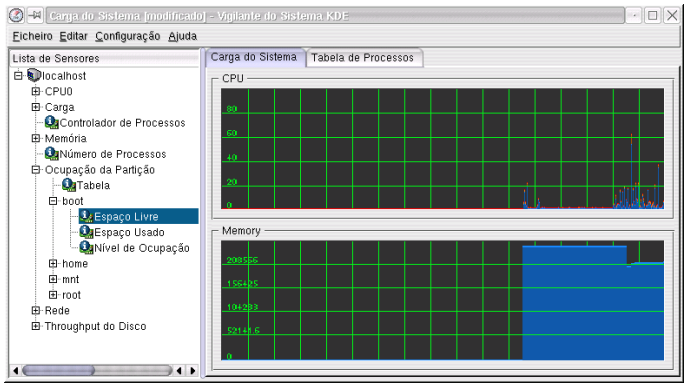


Figura 4.28: Monitorização do sistema

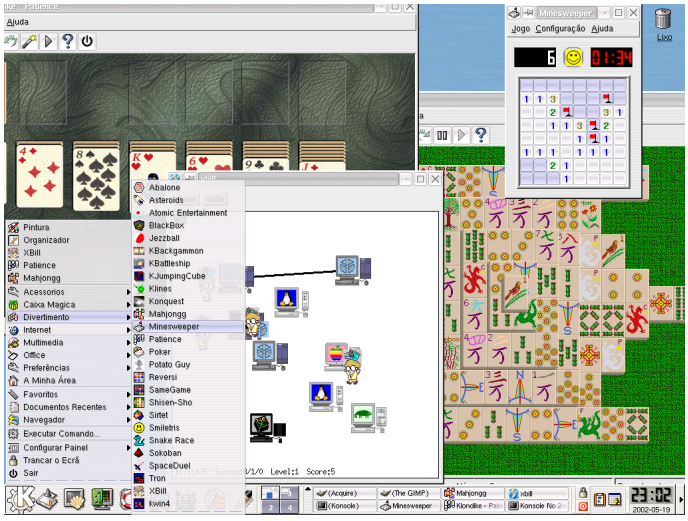


Figura 4.29: Jogos

4.4. Internet

Internet

Nesta secção vamos debruçar-nos sobre a configuração do acesso, navegação e utilização de outros recursos disponíveis.

Para aceder à Internet é necessário modem (analógico, RDIS, cabom,...) a uma linha telefónica ou de uma ligação a uma rede local (LAN).

Configuração

No entanto a configuração destes dispositivos será explicada no capítulo **??**.

Face ao grande número de programas que este menú apresenta, apenas vamos referir-nos aos mais importantes. Ao leitor fica o desafio de explorar os restantes.

O menú Internet é apresentado na figura 4.30.

Figura 4.30: Menu Internet

4.4.1. Mensageiros - YahooMessenger e ICQ

Mensageiros

Os mensageiros são aplicações que permitem trocar mensagens entre utilizadores ligados à Internet.

Ao contrário dos canais do IRC, existe bastante privacidade pois o que é escrito fica apenas entre os dois utilizadores que estabeleceram a ligação.

Para entrar no sistema, é necessário uma aplicação e um utilizador.

Yahoo messenger

A Caixa Mágica apresenta duas aplicações diferentes para este fim: o *yahoo messenger* (fig. 4.31) e *ICQ* (fig. 4.32).

ICQ

Se já é utilizador de algum destes sistemas, apenas necessita de ter o seu *login* e palavra-passe.

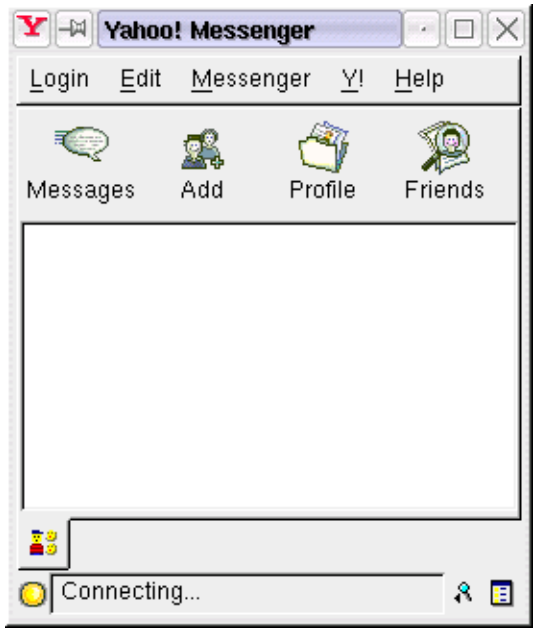


Figura 4.31: Mensageiro - yahoo messenger

4.4.2. Acesso Remoto

Acesso remoto O acesso remoto a outros sistemas *Linux* é uma operação bastante vulgar.

Telnet Tradicionalmente, este acesso é realizado através de uma aplicação (na verdade, estamos a falar de um protocolo ao nível de serviço) chamada *telnet*.
Contudo, esta aplicação é bastante insegura pois permite que se alguém estiver a espiar (*sniffing*) a rede, o seu login e password será interceptado.

Kssh Assim, a Caixa Mágica disponibiliza o Kssh (figura 4.33), uma aplicação para estabelecer uma comunicação encriptada. Este cliente de ssh (secure shell) permitirá estabelecer a comunicação com outros servidores.

4.4.3. Cliente de Email

Cliente de email O **Kmail** é uma aplicação cliente de email (Correio electrónico) do **KDE**, sendo bastante utilizada pela sua facilidade de enviar e receber mensagens com um ambiente bastante intuitivo e práctico.

Funções É possível recebermos e enviar mensagens, organizarmos os nossos endereços de e-mail através do livro de endereços e ainda podemos filtrar mensagens colocando-as em directorias diferentes.

O acesso a esta aplicação pode ser realizada através dos menus (K → Internet → Email ou através da barra de ferramentas no desktop.

Figura 4.32: Mensageiro - ICQ

O Ambiente do Kmail

A figura 4.34 apresenta o ambiente de trabalho do **Kmail**.
Temos a barra de menus e abaixo a barra de ferramentas. Nesta podemos encontrar: **Barra ferramentas**

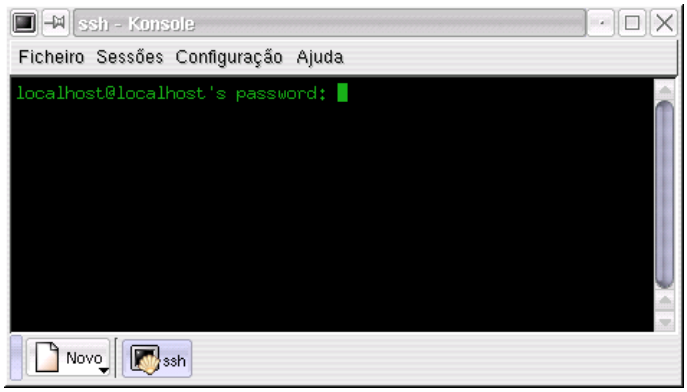


Figura 4.33: Acesso remoto - Kssh

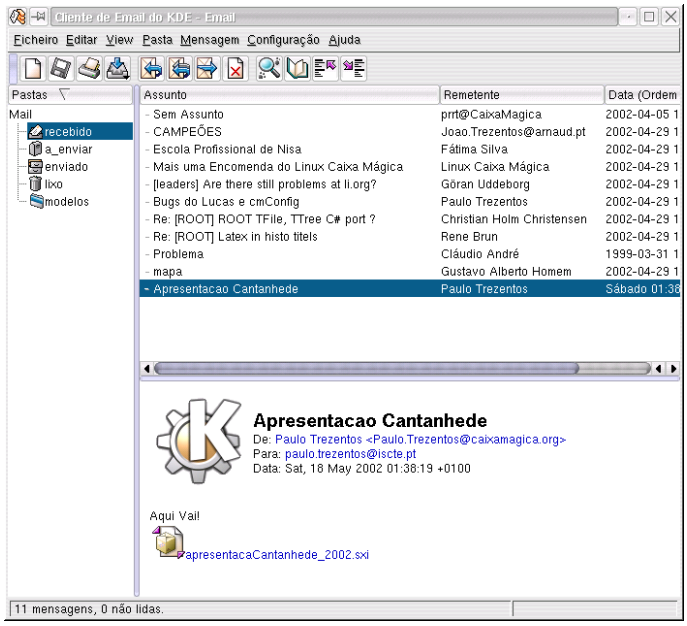


Figura 4.34: kmail - Cliente de Email

Nova Mensagem - Clicamos neste ícone para redigirmos uma nova mensagem.

Guardar como - Clicamos neste ícone para guardamos a mensagem seleccionada.

Imprimir - Imprimir a mensagem seleccionada.

Verificar correio - Verificar correio, ou seja, levantar novas mensagens no servidor.

Responder - Clicamos neste ícone para respondermos a mensagem seleccionada. Quando utilizamos esta opção, respondemos somente para o remetente principal. Não irá resposta para os restantes endereços que foram incluídos como Cc: na mensagem.

Responder a todos - Clicamos neste ícone para respondermos a mensagem seleccionada, inclusive com cópia para todos os que a receberam.

Encaminhar - Clicamos neste ícone para encaminharmos a mensagem para outro destinatário. Todos os ficheiros que estiverem anexados serão encaminhados juntamente.

Eliminar - Eliminar a mensagem seleccionada. Esta mensagem será enviada para a pasta Trash (Lixo).

Procura - Procura mensagens nas pastas. Quando clicamos neste ícone, aparece-nos uma caixa de diálogo a questionar-nos sobre o que estamos a procurar e em que directoria.

Livro de Endereços - Acesso ao nosso livro de endereços. Nele podemos guardar os endereços de email das mensagens que recebemos e procurar um endereço para adicionarmos a uma nova mensagem.

Mensagem anterior não lida - Vai para a mensagem anterior à localização actual que ainda não foi lida.

Mensagem seguinte não lida - Vai para a mensagem seguinte à localização actual não lida.

Quando fazemos uma *Resposta* ou um *Encaminhamento* de uma mensagem, à nossa esquerda do *Subject*, aparece-nos uma seta azul a informar se já foi realizada alguma operação sobre essa mensagem em particular.

Ao clicarmos na mensagem podemos visualizar o conteúdo na área inferior da aplicação. O tamanho destas janelas podem ser alterados se com o cursor do rato, se aproximarmos da moldura, pressionarmos o botão esquerdo do rato e arrastarmos.

No canto esquerdo temos as pastas (folders). Destacamos:

- **recebido** - Armazena as mensagens que chegam, observe-se que quando as mensagens são abertas ficam em cor diferente e o marcador é diferenciado. As mensagens não lidas estão em vermelho. Para sabermos quantas mensagens ainda não foram lidas, basta observarmos o número à frente da pasta com a quantidade entre parêntesis.
- **aenviar** - Guardamos nesta pasta as mensagens que escrevemos e aguardam para serem enviadas. Para que as mensagens sejam enviadas para esta pasta, devemos ao acabarmos de escrevê-la, irmos ao menu Mensagem → Em espera.
- **enviado** - Mensagens que foram enviadas.
- **lixo** - Mensagens que foram apagadas; para eliminá-las definitivamente, devemos apagá-las novamente dentro desta pasta, seleccionando-as e pressionando a tecla DELETE.
- **modelos** - Rascunho de mensagens que guardamos para enviarmos posteriormente.

Uma funcionalidade que o Kmail tem, e que não é muito vulgar, é a capacidade de encriptar mensagens de email através de uma método chamado PGP. Assim, para trocar emails encriptados entre duas pessoas apenas é necessário que ambos tenham uma chave pública que possam trocar entre eles.
Para além de encriptar, o kmail tem a possibilidade de assinar uma mensagem de forma a garantir ao destinatário que a mensagem foi realmente escrita pelo remetente.

4.4.4. Foruns(News)

News

Os **Foruns (news)** são grupos de discussão de problemas comuns ligados à diversas áreas e que a cada dia tem se tornado cada vez mais populares junto dos novos utilizadores da Internet[2].

T Existem actualmente por volta de 16.000 newsgroups activos, acessíveis de qualquer parte do mundo. Estes locais de discussão, que podem ou não ser moderados, têm vários objectivos entre os quais se destacam:

- Discussões lúdicas, assuntos recreativos
- Discussões técnicas de várias áreas desde das Ciências Sociais ao desenvolvimento de software

Knode

Para então podermos aceder a estes grupos de discussão, necessitamos de um software. O **Linux Caixa Mágica** escolheu o **Knode**, uma ferramenta que acompanha o **KDE**, bastante fácil de trabalhar.

Acesso

Para acedermos ao Knode clicamos o ícone K $rightarrow$ Internet $rightarrow$ Forum (news) (fig. 4.35).

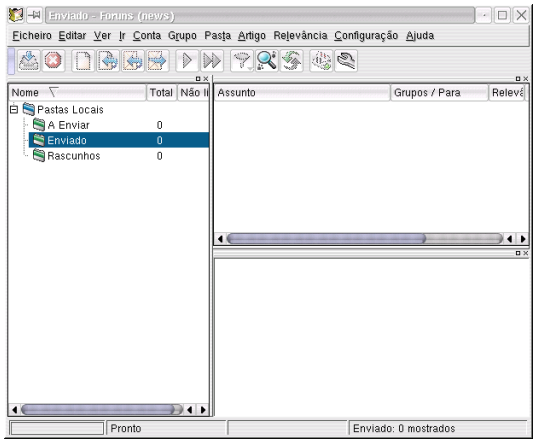


Figura 4.35: Foruns (newsgroups) - knode

Áreas

A ferramenta tem várias áreas de trabalho. Na parte esquerda do ecrã, encontram os vários grupos (*newsgroups*).
As mensagens de cada grupo encontram-se na parte direita/superior e cada artigo em particular que seleccionamos, o seu conteúdo é apresentado na parte direita/inferior do ecrã.

Configuração

A primeira vez que iniciamos o **Knode** devemos configurar diversas informações na caixa de diálogo **Preferências - Knode**, que será aberta automaticamente (fig. 4.36). Preenchemos os dados pessoais conforme queremos que apareça na mensagem. Esta informação será visível a todos os frequentadores de um grupo de *News*.

Contas

O próximo passo é configurar as **Contas**. Devemos escolher **Noticias** no interface do lado esquerdo da janela, para introduzirmos um servidor onde possamos "puxar" os artigos.

[2] Á rede de servidores de *newsgroups* interligados chama-se USENET

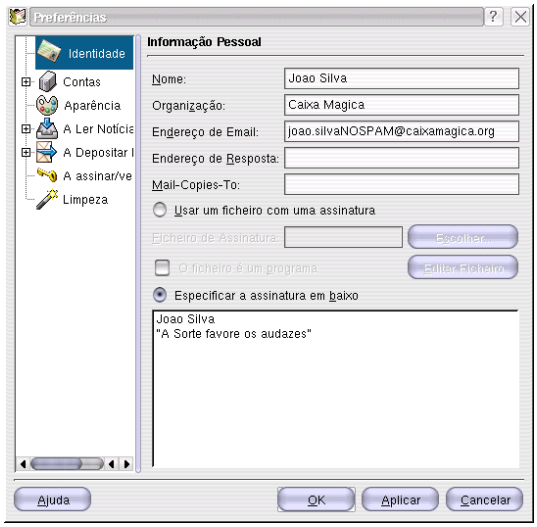


Figura 4.36: knode - configuração

O endereço do servidor de *news* normalmente consta nos dados da contrato com o ISP (fig. 4.37).

- O campo **Nome** é simplesmente descritivo.
- O campo **Servidor** deve ser completo. Alguns servidores de news exigem alguma autenticação, como uma conta de email).

Pressionamos o botão **OK** para fechar a caixa de diálogo e vamos introduzir os dados do nosso servidor de email (fig. 4.38).
Se pretender, pode utilizar uma aplicação externa para o envio de email, como o Kmail.
Clique agora no botão **Ok** e volta para a janela principal do Knode (fig. **??**).
Para ler um grupo de *news*, necessitamos de subscrevê-lo. Para isso, aceda ao menu Conta → Subscrever Grupos.
Se questionado se pretende ver uma listagem de servidores. Se escolher "Sim",aparecerá uma lista como a da figura 4.39.
Seleccionamos um grupo contido na lista, clicamos no nome do grupo escolhido e pressionamos, por fim, o botão **OK** quando concluirmos de seleccionar todos os grupos.
O grupo aparecerá na janela principal abaixo do nome do Servidor.
Para visualizar as mensagens nele contido, clique sobre ele.

4.4.5. Gestor de downloads

Kmago
O Kmago é o gestor de *downloads* escolhido pela Caixa Mágica.

Objectivo
O objectivo de um gestor de *downloads* é garantir que se ocorrer um problema na

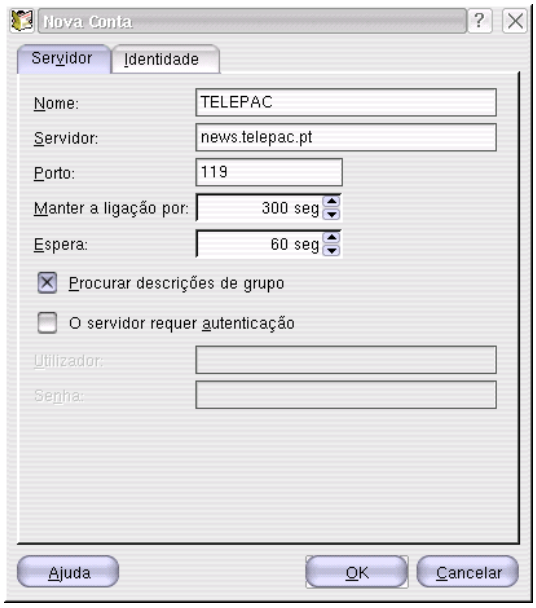


Figura 4.37: Knode - Novo Servidor

ligação, consegue retomar o download do sítio onde parou. Desta forma evita-se ter de começar a "puxar" novamente o ficheiro de um servidor remoto.
Em resumo, o Kmago tem a capacidade de retornar um download a partir do sitio onde foi interrompido.
Outra característica interessante é o facto de lhe apresentar dados muito completos sobre a taxa de transferência, parte transferida, por transferir, etc...

O Kmago suporta que se arraste (*drag drop*) um URL (endereço Internet) do *browser* (mozilla) directamente para a área de downloads.
Ele iniciará então o download do ficheiro remoto.

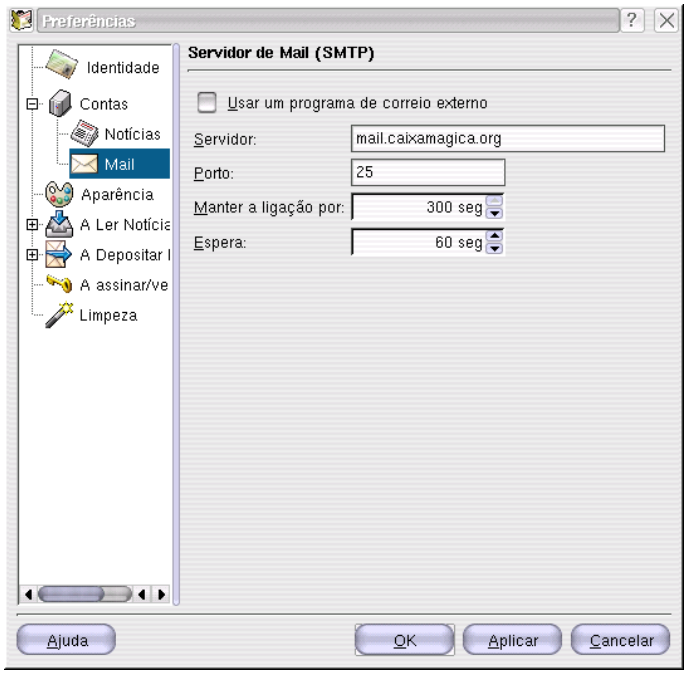


Figura 4.38: Knode - Servidor de Email

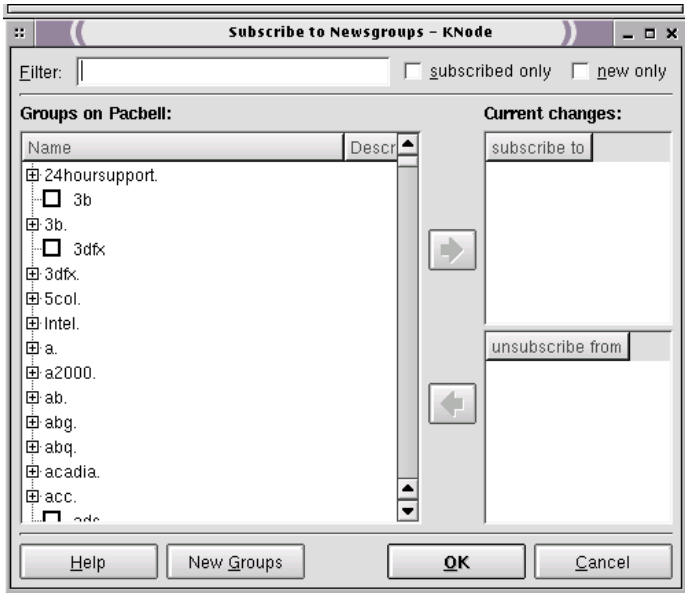


Figura 4.39: Knode - Lista de Servidores

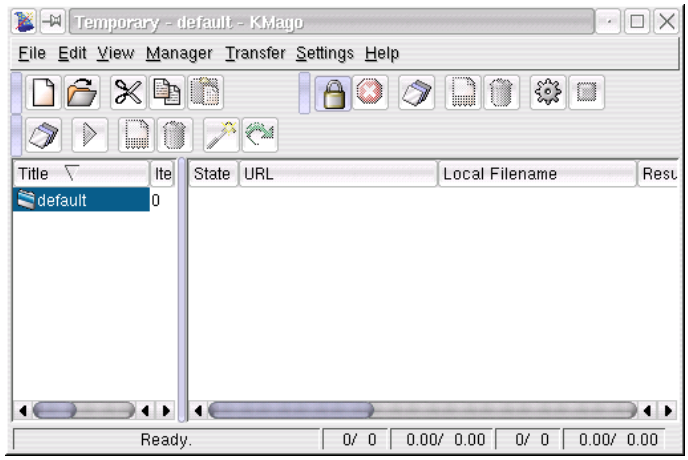


Figura 4.40: Gestor de downloads

4.4.6. Cliente IRC - Kvirc

Irc

O **IRC - Internet Relay Chat** é um protocolo de serviços com um sistema de conversação multiutilizador.
Utilizado em mais de 60 países e a funcionar sobre a forma de cliente / servidor. É, portanto, um sistema de comunicação em tempo real.

O **Kvirc** é o cliente de IRC escolhido pelo **Linux Caixa Mágica**, pela sua interface simpática e interactiva.
Para acedermos a inicialização do **Kvirk** clicamos no botão K Internet IRC ou clicamos no ícone referente na barra de ferramentas.
A primeira vez que o acedermos aparece-nos uma caixa de diálogo a solicitar a escolha de directoria de trabalho, basta clicarmos no botão **Ok**para continuarmos (fig. 4.41).
Temos então de criar uma directoria própria.

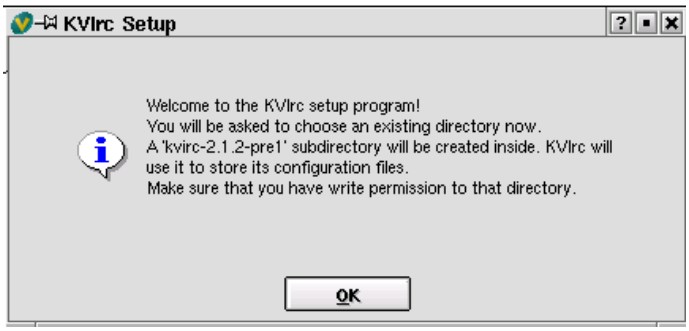

KVIrc Setup
Welcome to the KVIrc setup program!
You will be asked to choose an existing directory now.
A 'kvirc-2.1.2-pre1' subdirectory will be created inside. KVIrc will use it to store its configuration files.
Make sure that you have write permission to that directory.
OK

Figura 4.41: Cliente de IRC - Kvirc

Abre-se uma caixa de diálogo com dicas.
Depois de fechada, entramos na janela principal do **Kvirc** (fig. 4.42).
Um passo tem de ser realizado antes de se começar a comunicar: a configuração.

Configuração

Configura-se os dados do utilizador, escolhendo → Options → Servers Proxy hosts.
Surgirá uma janela como a apresentada na figura 4.43 .

Servidor

Falta escolher um servidor para nos ligarmos.
Existem vários servidores de IRC que estão ligados em rede. Em Portugal temos a PTnet e a PTlink (fig. 4.44).

Ligação

Com o utilizador e o servidor configurado, podemos clicar no primeiro ícone da barra de ferramentas do **Kvirc**, em forma de um ecrã, chamado **Connect**.

Canais

Já ligado, podemos visualizar uma lista de canais, informando quais os canais existentes e a quantidade de utilizadores em cada.
Para isto vamos ao menu Tools → Channel List e clicamos no botão **Request New List** (fig. 4.45).

Entrar canal

Após escolhermos o canal desejado, basta fazer duplo clique no nome do canal para acedermos à janela de conversação (fig. 4.46).

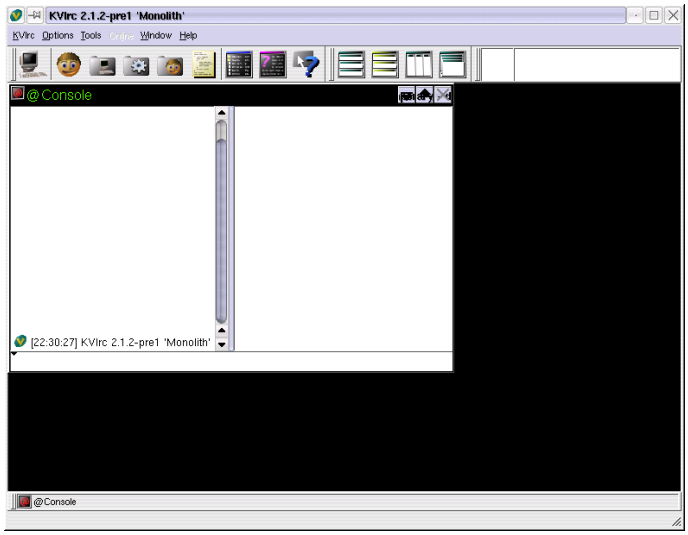


Figura 4.42: Ambiente do Kvirc

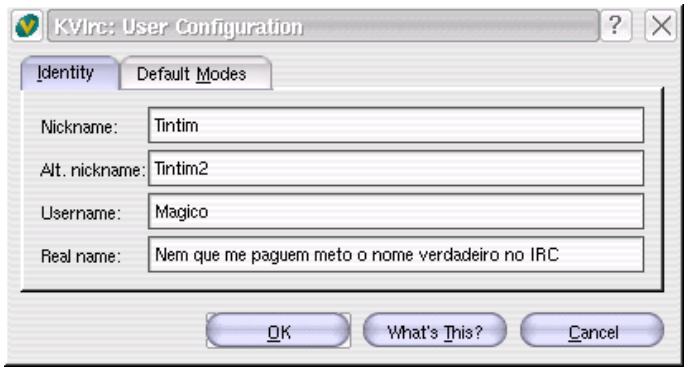


Figura 4.43: Kvirc - Configurar Utilizador

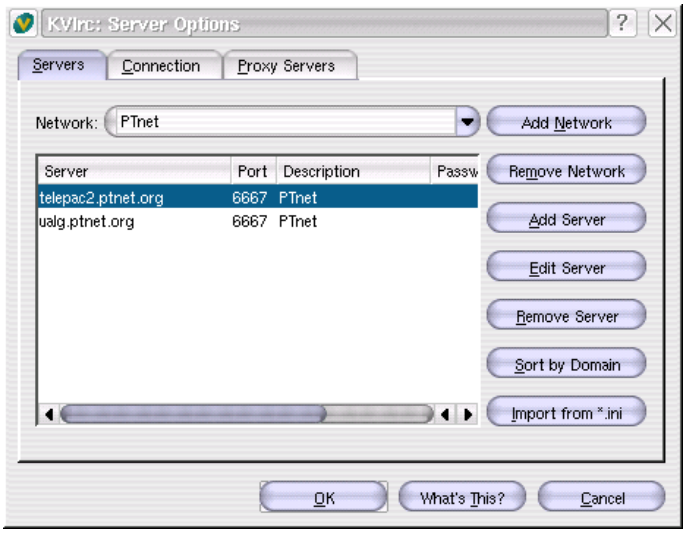


Figura 4.44: Kvirc - Configurar Servidor

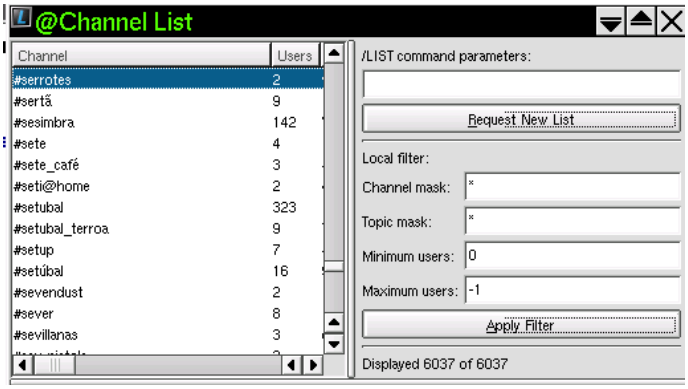


Figura 4.45: Kvirc - Lista de Canais

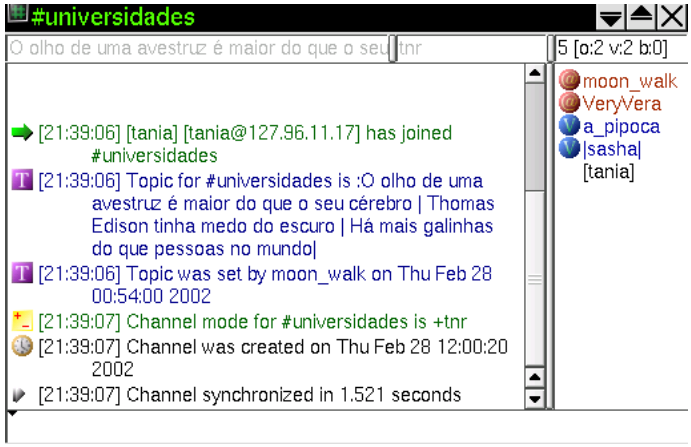

#universidades
O olho de uma avestruz é maior do que o seu
tnr
5 [o:2 v:2 b:0]
moon_walk
VeryVera
a_pipoca
|sasha|
[tania]
[21:39:06] [tania] [tania@127.96.11.17] has joined #universidades
[21:39:06] Topic for #universidades is :O olho de uma avestruz é maior do que o seu cérebro | Thomas Edison tinha medo do escuro | Há mais galinhas do que pessoas no mundo|
[21:39:06] Topic was set by moon_walk on Thu Feb 28 00:54:00 2002
[21:39:07] Channel mode for #universidades is +tnr
[21:39:07] Channel was created on Thu Feb 28 12:00:20 2002
[21:39:07] Channel synchronized in 1.521 seconds

Figura 4.46: Kvirc - Janela de Conversação

É possível encontrar na Internet várias páginas que contêm listas de comandos utilizados no IRC.
Algumas sugestões:

- /server irc.clix.pt - ligar ao servidor
- /nick nelinha21 - mudar o nick
- /quote nickserv identify malhanela - o quote transmite directamente ao servidor as palavras seguintes. Assim, este comando envia para o nickserv (um robot) o comando que identifica o utilizador
- /j caixamagica - entrar num canal
- /msh tintim Ola - envia a mensagem “Ola” ao utilizador tintim

4.4.7. Ligar Internet via Modem - kppp

A configuração da ligação à Internet pode e deve ser feita através da aplicação Kppp, **Ligação Internet** presente no *Linux* Caixa Mágica.
Isto aplica-se a ligações por modem, sejam ligações analógicas, RDIS, ADSL ou Cabo.

Esta aplicação requer que se tenha privilégios de administrador.
Assim, o utilizador será questionado sobre a palavra-passe de root.
Isto deve-se a que por questões de segurança, apenas o super-utilizador pode ter acesso ao *modem*.

Acedemos ao **kppp** através do ícone K → Internet → Ligar via modem e aparece-nos **kppp** uma caixa de diálogo semelhante à da figura 4.47.

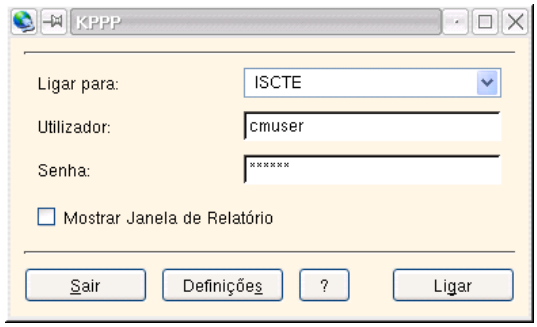


Figura 4.47: kppp - configurador

Criar conta Clicamos logo a seguir em **Definições** e de seguida em **Nova**, para criarmos uma nova conta. Essa operação está apresentada na figura 4.48.

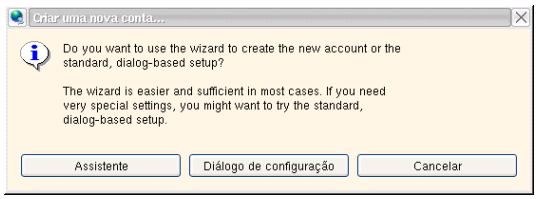

Criar uma nova conta...
Do you want to use the wizard to create the new account or the standard, dialog-based setup?
The wizard is easier and sufficient in most cases. If you need very special settings, you might want to try the standard, dialog-based setup.
Assistente
Diálogo de configuração
Cancelar

Figura 4.48: kppp - Assistente

- **Assistente** - É a maneira mais fácil caso o seu fornecedor de acesso conste nos dados pré-definidos (é o caso do Clix, Netc e OniNet).
- **Diálogo de configuração** - Apresenta-se as opções para se configurar um fornecedor que não esteja na lista predefinido.

Assistente Vamos verificar inicialmente o **Assistente**.
Clique em **Seguinte** e escolha o país (Portugal), e de seguida clique novamente em **Seguinte** (como na fig. 4.49).

ISP Escolha agora o seu fornecedor de entre os apresentados e clique em **Seguinte**.
Coloque o seu **Nome de utilizador**, **Senha** e clique em **Seguinte** (fig. 4.50).

Extensão interna Caso esteja a ligar a partir de uma extensão interna que necessite a colocação de um número antes, digite na caixa **Prefixo de marcação**, o número do prefixo e clique em "seguinte" (fig. 4.51).
Para concluir clique em **Terminar**.
Agora que já retornou para a caixa de diálogo de configuração, podemos clicar no botão **OK** para confirmarmos as alterações.

Ligação Depois das contas introduzidas (pode ter mais do que uma), escolha na lista "Ligar

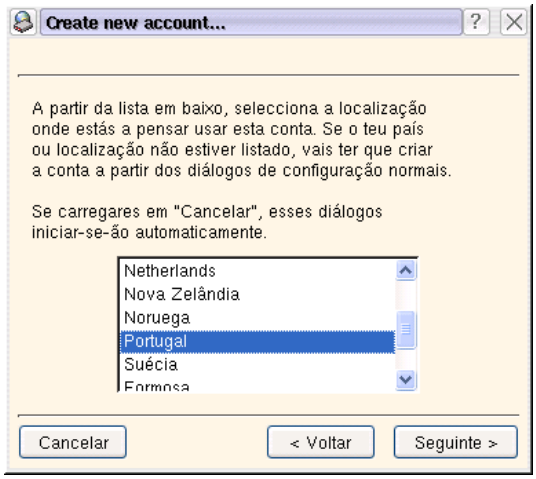

Create new account...
A partir da lista em baixo, selecciona a localização onde estás a pensar usar esta conta. Se o teu país ou localização não estiver listado, vais ter que criar a conta a partir dos diálogos de configuração normais.
Se carregares em "Cancelar", esses diálogos iniciar-se-ão automaticamente.
Netherlands
Nova Zelândia
Noruega
Portugal
Suécia
Formosa
Cancelar
< Voltar
Seguinte >

Figura 4.49: kppp - Selecção de País

para:", introduza o Utilizador e Senha (se não estiver já introduzido) e pressione o botão "Ligar" para que a ligação seja estabelecida.

Primeiro acesso

No caso de ter modem, mas não ter tido a possibilidade de registar junto de um fornecedor de acesso de Internet, a Caixa Mágica ajuda-o.
Se escolher o menu K → Internet → Novo registo no clix, uma nova ligação ao Clix será estabelecida para que se possa registar.
Depois de registado, terá de se ligar novamente com a conta definitiva.
Aqui ficam os passos [3]:

1. Ir ao menu K (no canto inferior esquerdo do ecrã) - "Internet- "Novo Registo no Clix". Automaticamente serão abertas duas aplicações - browser Mozilla e Kppp.

2. No Kppp, deverá certificar-se de que na lista de "Ligar para:"tem seleccionada a opção "Novo Clix"e não alterar os valores dos campos "Utilizador"e "Senha". De seguida, clicar em "Ligar". Será realizada uma ligação à internet (através de chamada telefónica de tarifa normal), para poder aceder à página de registo do Clix.

3. Mudar o foco da janela para o Mozilla (deverá estar atrás do Kppp).

4. Após o estabelecimento da ligação, irá aparecer no browser a página de registo do Clix. Escolha a opção que melhor se adequar às suas necessidades de utilização de Internet e clique no botão "Registo do ..."que deverá aparecer no rodapé da página.

[3] Os 9 passos são uma contribuição de Daniel Neves

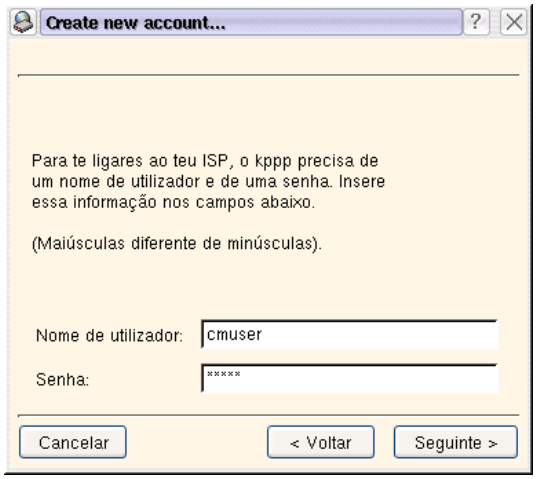

Create new account...
Para te ligares ao teu ISP, o kppp precisa de um nome de utilizador e de uma senha. Insere essa informação nos campos abaixo.
(Maiúsculas diferente de minúsculas).
Nome de utilizador:
cmuser
Senha:
*****
Cancelar
< Voltar
Seguinte >

Figura 4.50: kppp - Utilizador/Senha

5. Responder e preencher os campos do formulário de registo que aparecem no browser, conforme indicações, e clicar em ”Continuar”

6. Tomar nota dos valores que aparecem no ecrã e guardá-los num local seguro

7. Voltar ao Kppp, colocar esses valores nos campos respectivos e clicar em ”Confirmar”

8. Fechar todas as aplicações

9. Para estabelecer uma ligação à internet, bastará ir ao menu K, ”Internet”e clicar em ”Ligar por Modem”.

4.4.8. Navegação na Internet - Mozilla

Mozilla

O **Linux Caixa Mágica** escolheu o **Mozilla** como o seu navegador de Internet pela sua facilidade, interface amigável e principalmente estabilidade perante a vários tipos de tecnologias utilizadas na Internet como páginas desenvolvidas em Java entre outras.
O **Mozilla** na realidade é um conjunto de aplicações multiplataforma que inclui além do navegador, um compositor de páginas web utilizando XML, e-mail, news e chat. Mas vamos trabalhar somente com a parte de navegação, pois usaremos outras ferramentas para as demais funções.

Para iniciarmos esta aplicação podemos:

- Clicar no ícone **Navegação** na barra de ferramentas.
- Escolhermos a aplicação K → Internet → Navegação.

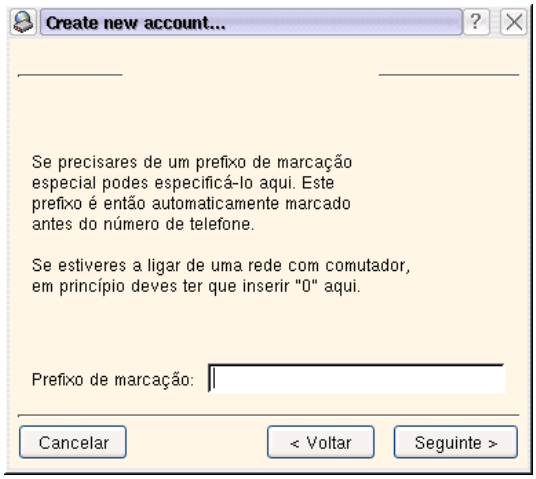

Create new account...
Se precisares de um prefixo de marcação especial podes especificá-lo aqui. Este prefixo é então automaticamente marcado antes do número de telefone.
Se estiveres a ligar de uma rede com comutador, em princípio deves ter que inserir "0" aqui.
Prefixo de marcação:
Cancelar
< Voltar
Seguinte >

Figura 4.51: kppp - Prefixo

Vejamos o ambiente do **Mozilla** (fig. 4.52).
Algumas notas sobre o interface:

- A Barra de Menus esta localizada na parte superior com todas as funções da aplicação.
- Abaixo a barra de navegação com:
  - **Go back one page** - Volta a página anterior. Se pressionarmos a seta para baixo que encontra-se do lado direito do botão, conseguimos uma lista de páginas anteriores visitadas.
  - **Go forward one page** - Avança para a página seguinte.
  - **Reload current page** - Actualiza a página actual.
  - **Stop loading this page** - Pára o carregamento da página.
  - **Barra de endereços** - Local onde introduziremos os endereços que desejamos aceder na Internet. Se clicarmos na seta que se encontra do lado direito, obteremos uma lista com as últimas páginas visitadas. Para definirmos a quantidade de páginas e/ou apagarmos a lista existente, devemos aceder ao menu Edit → Preferences → Navigator → History (fig. 4.53) .

  Para além destas, temos ainda:

  - **Search** - Acede a um site de procura na Internet por nós configurado. Para efectuarmos esta configuração vamos ao menu Edit → Preferences → Navigator → Internet Search. Como podemos visualizar na figura 4.54 , obtemos uma lista de páginas já conhecidas.

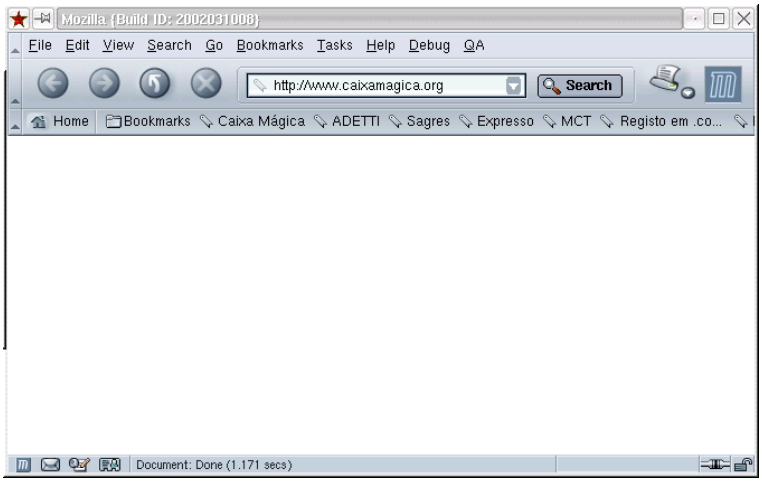


Figura 4.52: Mozilla

– **Print this page** - Imprime a página actual.

- Vai para uma página definida como principal, ou seja a que é acedida directamente quando iniciado o **Mozilla**.

- Temos na barra logo abaixo mais um ícone para **Home** que é a página principal configurada, **Bookmarks**, onde podemos adicionar as nossas páginas preferidas e links directos para os sites do **Mozilla**.
- Após a área de navegação, temos finalmente a última barra com os ícones para outras aplicações do **Mozilla**.

4.4.9. Partilha de ficheiros - Qtella

Qtella

As aplicações de partilha de ficheiros permitem-nos trocar ficheiros com outros utilizadores sem ter um servidor a restringir o acesso. Este tipo de plataforma é chamado *peer-to-peer*, e foi popularizado pelo Napster.
Dado o napster já não estar disponível, o *Linux* Caixa Mágica decidiu incluir o Qtella que tem muitas das funcionalidades semelhantes, sendo bastante utilizado pela comunidade de software livre.
A figura 4.55 mostra-nos o interface disponibilizado por esta aplicação.

4.4.10. Transferência de ficheiros - FTP

FTP

O FTP[4] é dos serviços mais populares da Internet e permite-nos fazer um download de um ficheiro localizado num servidor remoto.

[4] FTP - File Transfer Protocol

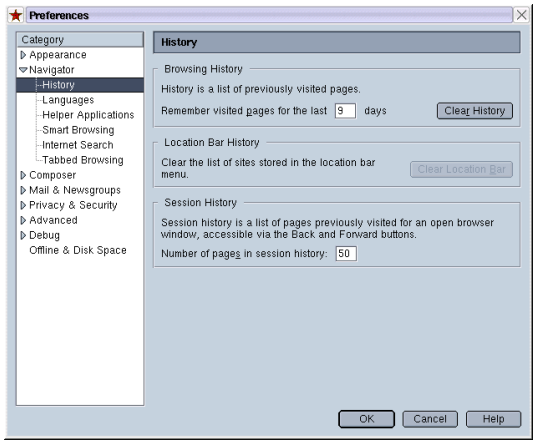


Figura 4.53: Mozilla - preferências

Igloo FTP Interface

O *Linux* Caixa Mágica incluiu o Igloo FTP por ser dos mais completos (fig. 4.55). Nesta janela, destacamos a parte esquerda que corresponde ao disco local, e a parte direita, que corresponde ao disco remoto. Nesta última parte, só se visulaiza as directorias e ficheiros após ter-se o acesso autorizado pelo servidor de FTP.

Em vez de fazer a actualização da sua Caixa Mágica através do xcmupdate, pode fazer o download dos ficheiros através de FTP.
O site de acesso é: ftp.caixamagica.org
No campo *user* introduza “anonymous” e no campo *Pass* introduza o seu email completo.
A directoria onde os ficheiros estão localizados chama-se “pub”.

4.5. Multimédia

Multimedia

A secção multimédia é uma das mais requisitadas pelos possuidores de um computador pessoal.
Com a chegada da Internet a nossas casas, é possível o acesso a conteúdos diversos como músicas, filmes e imagens.
O *Linux* Caixa Mágica seleccionou um conjunto de aplicações que lhe permitem aceder a este tipo de conteúdos
O menú Internet é apresentado na figura 4.57.

Se na instalação, a sua placa tiver sido bem detectada mas o seu computador não emitir som, isso pode dever-se à configuração do som estar no mínimo (*mute*).
Para configura-la, execute a aplicação Mesa de mistura (*kmix*) no menu multimedia, e nesta ponha o primeira e sexto regulador (*slider*) todo para cima.

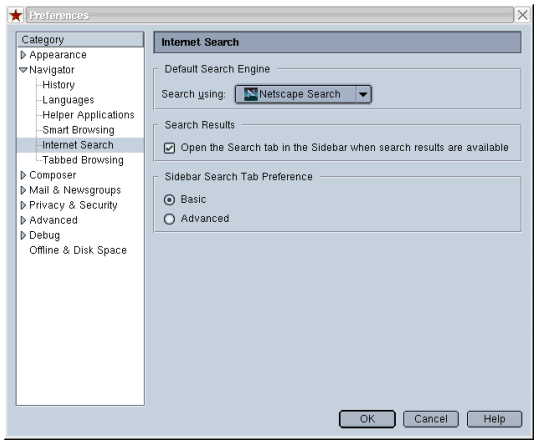


Figura 4.54: Mozilla/Search

4.5.1. Gravar CD - KOncd

KOnCD O programa que lhe permite gravar CDs é o KOnCD.
Esta aplicação permite-lhe *queimar* CDs de música ou dados, no caso de possuir um gravador de CDs.

Opções O KOnCD (figura 4.58) tem um interface onde estão presentes as seis opções possíveis:

- **Criação (Copy CD)** - pressionando no botão correspondente a esta opção, poderá duplicar um CD, independentemente do seu conteúdo. O CD é copiado sector a sector.
- **Copiar CD dados (Master CD)** - permite-lhe seleccionar as directorias / ficheiros que pretende incluir no CD. Tem a opção de gravar imediatamente ou apenas produzir a imagem.
- **Gravar CD audio (Audio CD)** - ao gravar um CD de dados, será questionado sobre as faixas que pretende incluir.
- **Cortar CD (Rip CD)** - permite-lhe escolher quais as faixas de um CD existente, pretende ou não incluir no CD a criar.
- **Configurar (Setup)** - esta opção (fig. 4.59) deve ser a primeira a ser seleccionada e permite-lhe configurar a aplicação, definindo de que leitor de CDs presente no sistema pretende ler e para qual deseja gravar. Deve ser *root* no sistema para aceder a esta opção.
- **Sair (Quit)** - sai do programa.

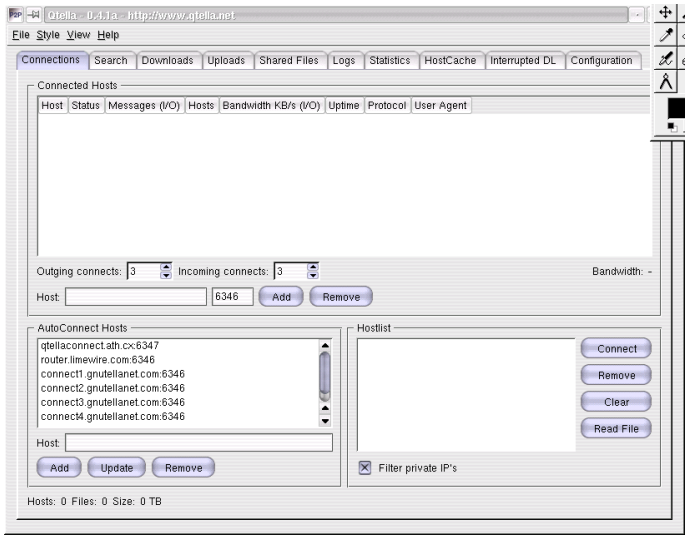


Figura 4.55: Partilha de ficheiros

4.5.2. Ler CD Audio

CD áudio

A leitura de um CD áudio é possível no *Linux* Caixa Mágica através da aplicação XMMS.
Esta aplicação permite-nos ler não só CDs áudio, como também MP3, Wav's e outros formatos.

Interface

Se inserir um CD áudio no seu leitor de CDROMs do computador e executar o leitor de CDs áudio através dos menús, obterá um interface semelhante ao apresentado na figura 4.60.
Nela, podemos verificar que o programa está divido em três áreas: o painel de controlo (no canto superior esquerdo), o equalizador (no canto inferior esquerdo) e uma janela com a lista de músicas que estão a ser tocadas (parte direita da imagem).
O que de seguida se introduz, é aplicável tanto para CD audio como para reprodução de outros formatos.

Painel Controlo

O painel de controlo principal, canto superior esquerdo da fig. 4.60, dá-nos acesso às principais funções.
Assim, se pretender-mos adicionar novas músicas, podemos fazê-lo pressionando na tecla de "ejectar" (*eject*), botão localizado à direita de todos os outros. Uma janela surgirá e na qual pode indicar em que localização do disco se situa as músicas a adicionar à lista.
Para por uma musica a tocar, deverá pressionar no botão de *play*, tendo ainda os botões para suspender, parar, voltar ou avançar uma música.

Equalizador

O equalizador tem as funções vulgares para este tipo de mecanismo, que poderá alterar deslizando para cima ou para baixo o indicador.

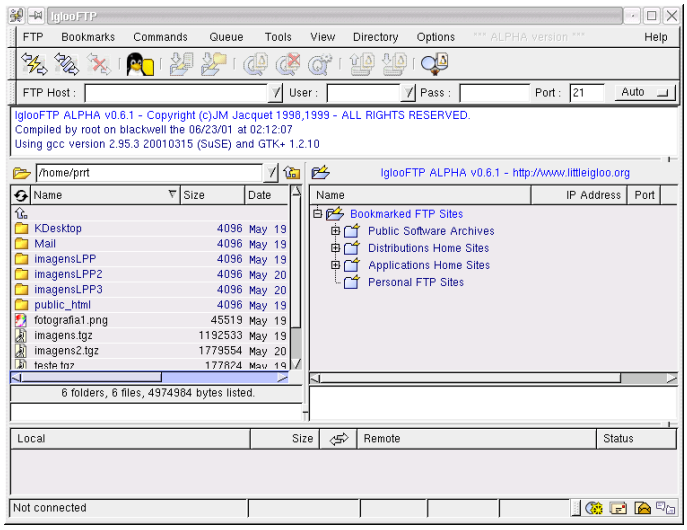

IglooFTP
FTP Bookmarks Commands Queue Tools View Directory Options *** ALPHA version *** Help
FTP Host : User : Pass : Port : 21 Auto
IglooFTP ALPHA v0.6.1 - Copyright (c)JM Jacquet 1998,1999 - ALL RIGHTS RESERVED.
Compiled by root on blackwell the 06/23/01 at 02:12:07
Using gcc version 2.95.3 20010315 (SuSE) and GTK+ 1.2.10
/home/prrt
Name Size Date
KDesktop 4096 May 19
Mail 4096 May 19
imagensLPP 4096 May 19
imagensLPP2 4096 May 20
imagensLPP3 4096 May 20
public_html 4096 May 19
fotografia1.png 45519 May 19
imagens.tgz 1192533 May 19
imagens2.tgz 1779554 May 20
6 folders, 6 files, 4974984 bytes listed.
IglooFTP ALPHA v0.6.1 - http://www.littleigloo.org
Name IP Address Port
Bookmarked FTP Sites
Public Software Archives
Distributions Home Sites
Applications Home Sites
Personal FTP Sites
Local Size Remote Status
Not connected

Figura 4.56: Transferência de ficheiros

Se esta janela não estiver no seu ecrã, pressione no botão *eq* presente na consola principal.

Lista músicas

A lista de músicas (*playlist*) permite-lhe não só visualizar informação sobre as músicas que se encontram em sequência para serem tocadas, como também adicionar ou remover músicas dessa lista (botão + e -).
A janela com a lista de músicas pode não estar presente, para a visualizar pressione no botão *pl* da consola principal.

É possível adicionar músicas a partir do Konqueror.
Para tal, seleccione as músicas que pretende ouvir e pressione no botão do lado direito para aceder ao menú de contexto.
No menú de contexto, seleccione a opção *Adicionar à playlist* (como apresentado na figura 4.61) e a aplicação será automaticamente aberta.

4.5.3. Mesa de Mistura - Kmix

Kmix

A mesa de mistura é a aplicação que nos permite alterar os valores da configuração do som.
Muitos dos problemas reportados pelos utilizadores relativos a não terem som nos computadores devem-se à má configuração destes valores.

Configurar

Como pode verificar pela figura 4.62, o kmix deverá ter o primeiro e sexto regulador (*slider*) puxados para cima. Estes reguladores, amplitude e cd, regulam o som que sai pela colunas.
No caso de estarem em baixo, significa que nenhum som sairá da sua placa de som.

Figura 4.57: Menu Multimedia

Se quando executar a aplicação Mesa de mistura, uma janela semelhante à da figura 4.62 não aparecer no seu ecrã, é porque a mesma encontra-se minimizada na barra de tarefas.

Restaurar

Pressionando sobre o botão direito do rato sobre o ícone do Kmix e seleccionando a opção *Restore*, como indicado na figura 4.63, fará com que ela seja restaurada.

4.5.4. Real Player

Real Player

O Real Player é uma aplicação que nos permite ouvir diversos tipos de conteúdo em tempo real (*streaming*) através da Internet.

O exemplo mais vulgar é a utilização do RealPlayer para acessos a rádios on-line.

Ouvir rádio

Para ouvir um ficheiro localizado no seu disco, escolha a opção *Open File* do menú *File*. Para inserir a localização na Internet de uma rádio, escolha antes a opção*Open Location* do mesmo menú.

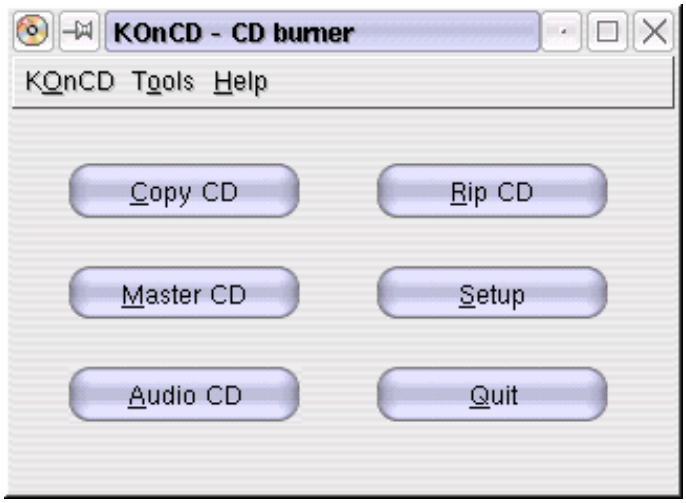


Figura 4.58: Gravador de CDs - KOnCD

No caso de não saber qual a localização da rádio para introduzir no Real Player, visite o sítio na Internet da mesma.
A principais rádios portuguesas tem a sua emissão disponível a partir de RealPlayer pela Internet.

4.5.5. Reprodutor áudio

XMMS

O reprodutor áudio - XMMS - não irá aqui ser abordado pois foi descrito na secção 4.5.2.

4.5.6. Reprodutor de Vídeo - XINE

Video/DVD

O Xine é a aplicação escolhida pelo **Linux Caixa Mágica** para reprodução de videos/dvds. Para acedermos a esta aplicação clicamos no ícone K →Multimedia → Reprodutor de Video (figura 4.65).

- Para abrirmos os ficheiros dvds, clicamos no botão d4d.
- Para acedermos aos menus clicamos no botão dvdnav.

A aplicação permite, para além de DVDs, reproduzir filmes MPEG.

Se através do Xine não conseguir aceder a um DVD, experimente na *shell* através do Konsole, executar a aplicação *regionset* (como *root*).

Figura 4.59: KOnCD - configuração

4.6. Office

Office

Para terminar a abordagem às aplicações não podíamos deixar de referir a *suite* de Office que é incluída com a Caixa Mágica: o StarOffice 5.2[5] .

Importação de Windows

Este conjunto de programas incluí todas as ferramentas de produtividade que necessitará: Apresentações, Folha de cálculo e Processador de Texto (fig. 4.66). Todos estes programas importam documentos do Microsoft Office 95/98/2000/XP e, salvo algumas excepções, mantendo as características dos iniciais.

Na primeira vez que executar uma aplicação deste conjunto de programas, o StarOffice pedirá-lhe para introduzir um conjunto de dados e procederá à configuração do mesmo.

No caso de pretender uma versão mais recente deste conjunto de programas, sugerimos que faça download do OpenOffice 1.0 do servidor de FTP da Caixa Mágica (*http://www.caixamagica.org*).

Esta versão tem alguns dos problemas resolvidos como fontes *TrueType* e melhor conversão de ficheiros do MsOffice.

4.6.1. Aplicação de apresentações

Apresentações

A aplicação de apresentações permite-lhe fazer apresentações sob a forma de sequência

[5] Esta secção teve a contribuição de Tânia Azevedo (Tânia.Azevedo@caixamagica.org)

xmms
1. CD Audio Track 01 (11:45)
LINUX
xmms
1. CD Audio Track 01 11:45
2. CD Audio Track 02 5:55
3. CD Audio Track 03 4:14
4. CD Audio Track 04 9:54
5. CD Audio Track 05 6:11
6. CD Audio Track 06 7:43
7. CD Audio Track 07 10:06
8. CD Audio Track 08 2:30
9. CD Audio Track 09 3:33
10. CD Audio Track 10 5:27
on
auto
presets
xmms

Figura 4.60: Leitor de CDs audio

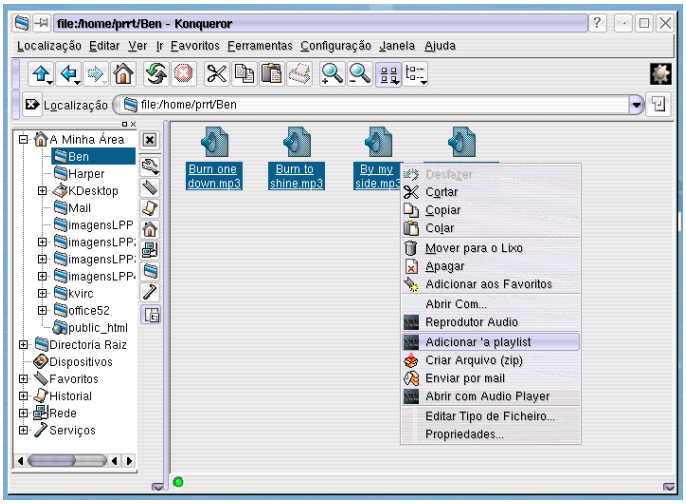


Figura 4.61: Leitor de audio - adicionar músicas

de *slides*, com animações e efeitos (fig. 4.67).

4.6.2. Folha de Cálculo - StarCalc

StarCalc A Folha de cálculo StarCalc é uma poderosa aplicação para desenvolvimento de folhas de cálculos e gráficos.

Compatibilidade O StarCalc pertence também ao conjunto de aplicações do **StarOffice**, sendo compatível com ficheiros do Ms Excel, o que tem facilitado bastante o processo de migração não só de utilizadores domésticos, como empresariais.

Os procedimentos básicos para guardar, sair, abrir e fechar uma folha de cálculo são semelhantes ao StarWriter, explicado de seguida.

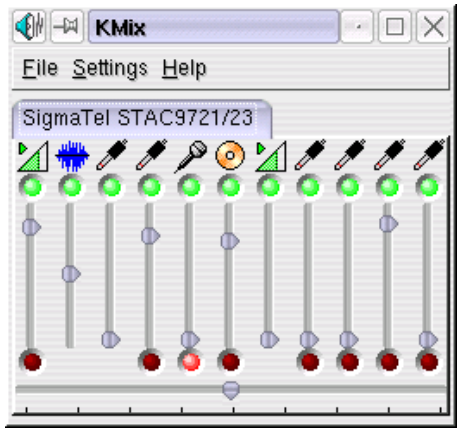


Figura 4.62: Mesa de mistura

Figura 4.63: Mesa de mistura - restaurar

Para iniciarmos a utilização do **StarCalc** seleccionamos K → Office → Folha de Cálculo. Após a execução da aplicação, uma janela semelhante à apresentada na figura 4.68 surgirá.

Acesso

- Como todos os aplicativos do StarOffice temos: barra de menus, barra de funções, a barra de objectos (que está adaptada para a folha de cálculo) e a barra de ferramentas na vertical. Temos ainda a barra de fórmulas visível. Para acedermos a outras barras de ferramentas disponíveis na aplicação, vamos ao ao menu Ver → Barra de Ferramentas e activamos a necessária.
- Temos as linhas e colunas; observe-se que as colunas estão ordenadas por letras e as linhas por números.
- Célula é o encontro de uma linha com uma coluna.
- Onde vemos Folha1, Folha2 e Folha3 são as folhas de cálculo disponíveis para trabalho, podemos ter várias folhas dentro de um mesmo ficheiro e elas podem estar interligadas através de referências cruzadas.

Figura 4.64: Real Player

- Como vemos é possível criarmos gráficos com diversas formatações.

Euro O **StarCalc**, traz diversos tipos de modelos de folhas de cálculo, no exemplo a seguir encontramos um conversor de moedas. Aliás o StarCalc já está preparado para trabalhar com o Euro (fig. 4.69).

4.6.3. Processador de Texto - StarWriter

Para inicializarmos o **StarWriter** devemos aceder a K → Office →Processador de Texto.

Funcionalidades Com o **StarWriter** podemos:

- Criar textos formatados com diversos tipos de efeitos como 3D, FontWork, diferentes tipos fontes, etc.
- Criar tabelas e formatá-las.
- Criar textos em Colunas.
- Trabalhar com modelos de documentos.
- Inserir diversos formatos de imagens além de utilizar uma galeria já incluída na própria aplicação.

Figura 4.65: Leitor de Video

- Gravar os ficheiros em diversos formatos, inclusive em .doc (Microsoft Word) e em HTML.
- Corrigir automaticamente diversos idiomas.
- Corrigir automaticamente palavras ortograficamente erradas.
- Criar entradas de texto automáticos, ou seja associarmos um texto, gravura ou tabela a uma expressão e estes serem retornados quando se digitar a expressão designada.
- Conseguir ajuda em qualquer ecrã de trabalho.
- Utilizar o **AutoPiloto** para criar diversos tipos de documentos.
- Criar base de dados e emitir mailings.
- Imprimir etiquetas e envelopes a utilizar a base de dados, etc.

Observemos os principais aspectos para um iniciado em processador de texto: **Início**

- Não introduzir mais que um espaço entre as palavras.
- Só pressionamos a tecla ENTER quando estamos no final de um parágrafo e nunca para mudar de linha, pois isto é feito automaticamente pelo editor.
- Escrever todo o texto que pretendemos e só depois formatá-lo.
- Nunca escrever durante muito tempo sem guardar o que está feito.

Figura 4.66: Menú Office

O ambiente de trabalho do StarWriter, como podemos visualizar na figura 4.70, é **Am** amigável e com ícones bastantes intuitivos
Então temos: itemize

Barra da Aplicação: contém o nome da aplicação e do documento em que estamos a trabalhar. Quando inicia-se um documento em branco, é colocado como *sem nome* até que se grave o documento e se coloque um novo nome.

Barra de Menus: apresenta-nos todos os menus de trabalho.

Barra de funções: é mantida para todas as aplicações do **StarOffice**

Barra de Formatação: encontram-se todos os recursos para formatação do documento.

Barra de Objectos: esta barra varia conforme a aplicação e conforme a função que está sendo executada.

Barra de Ferramentas Vertical: contém *links* para as principais funções do programa.

Barras de Deslocamento: desliza o texto tanto na vertical quanto na horizontal.

Barra de Status: informa-nos sobre a posição da linha e coluna que estamos a trabalhar além de outros dados importantes, como secção, página, etc.
Podemos observar na imagem que é possível criarmos não só documentos simples, como folders (panfletos), etc.

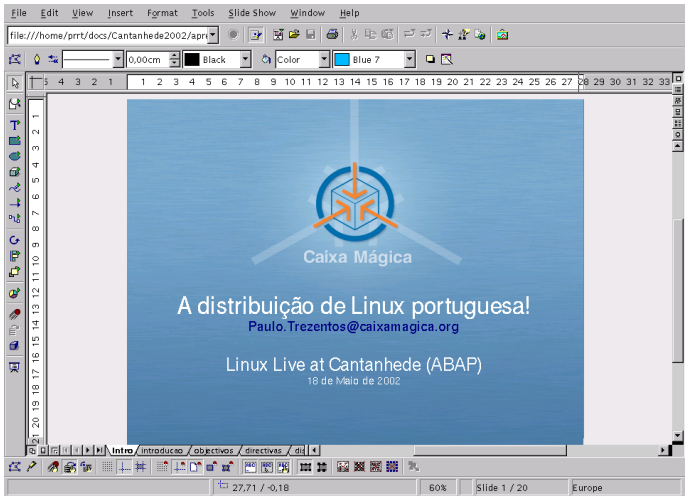


Figura 4.67: Aplicação de apresentações

Guardar um Documento

Para gravar um documento deve aceder ao menu *Ficheiro* → *Guardar*. Surge uma caixa de diálogo **Guardar Como** (fig. 4.71).

- O primeiro ícone à esquerda, em forma de uma pasta com um asterisco, possibilita-nos criarmos uma nova pasta (directoria).
- O segundo e o terceiro ícones relacionam-se com a forma de apresentação dos ficheiros nas directorias.
- No quarto ícone, em forma de uma seta a voltar, permite-nos trocarmos de directorias (pastas). Assim podemos escolher em que local desejamos guardar o ficheiro.
- O último ícone, em forma de um martelo, permite irmos directamente para a directoria do utilizador ou para as últimas directorias visitadas.
- Nome do Ficheiro: Nome do documento que acabámos de criar.
- Tipo de Ficheiro: Escolhemos o tipo de ficheiro, ou seja, se é um .doc, .sdw (que é a extensão automática do StarWriter) ou outro qualquer da lista.

Para guardamos um ficheiro com *password* marque a opção **Guardar com senha** e digite a senha desejada.

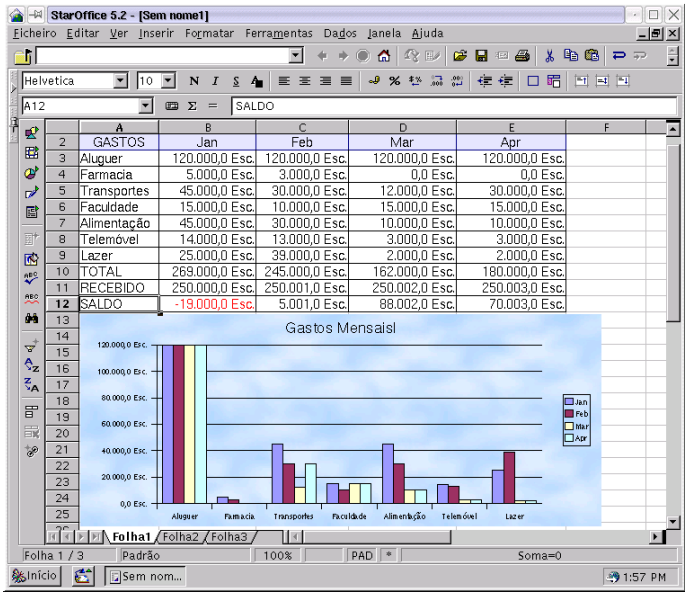

StarOffice 5.2 - [Sem nome1]
Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Ferramentas Dados Janela Ajuda
Helvetica
10
A12
SALDO
GASTOS Jan Feb Mar Apr
Aluguer 120.000,0 Esc. 120.000,0 Esc. 120.000,0 Esc. 120.000,0 Esc.
Farmacia 5.000,0 Esc. 3.000,0 Esc. 0,0 Esc. 0,0 Esc.
Transportes 45.000,0 Esc. 30.000,0 Esc. 12.000,0 Esc. 30.000,0 Esc.
Faculdade 15.000,0 Esc. 10.000,0 Esc. 15.000,0 Esc. 15.000,0 Esc.
Alimentação 45.000,0 Esc. 30.000,0 Esc. 10.000,0 Esc. 10.000,0 Esc.
Telemóvel 14.000,0 Esc. 13.000,0 Esc. 3.000,0 Esc. 3.000,0 Esc.
Lazer 25.000,0 Esc. 39.000,0 Esc. 2.000,0 Esc. 2.000,0 Esc.
TOTAL 269.000,0 Esc. 245.000,0 Esc. 162.000,0 Esc. 180.000,0 Esc.
RECEBIDO 250.000,0 Esc. 250.001,0 Esc. 250.002,0 Esc. 250.003,0 Esc.
SALDO -19.000,0 Esc. 5.001,0 Esc. 88.002,0 Esc. 70.003,0 Esc.
Gastos Mensais
120.000,0 Esc.
100.000,0 Esc.
80.000,0 Esc.
60.000,0 Esc.
40.000,0 Esc.
20.000,0 Esc.
0,0 Esc.
Aluguer Farmacia Transportes Faculdade Alimentação Telemóvel Lazer
Jan Feb Mar Apr
Folha1 Folha2 Folha3
Folha 1 / 3 Padrão 100% PAD Soma=0
Início Sem nom... 1:57 PM

Figura 4.68: Ambiente do StarCalc

Edição Básica

Edi

Nesta secção veremos algumas funções básicas para a edição de um documento:
Navegar pelo documento - Podemos navegar pelo documento das seguintes formas:

Teclado	*Acção/Descrição*
Setas para baixo /cima/direita/esquerda	Movimenta entre os caracteres e linhas
Page Up	Página acima
Page Down	Página abaixo
Enter	Termina o parágrafo e passa para a linha a seguir
BackSpace	Volta um caracter, eliminando-o

Tabela 4.1: Teclas de Edição do StarWriter

Formatação Básica de um Documento

Formatação

Com o **StarWriter** podemos efectuar diversos tipos de formatação, ou seja, tornar os textos com uma aparência mais agradável através de letras diferentes, cores diferentes, efeitos, etc.
A formatação pode ser aplicada directamente no objecto seleccionado (texto ou imagem) ou poderá pertencer a um conjunto de formatações predefinidas que chamamos

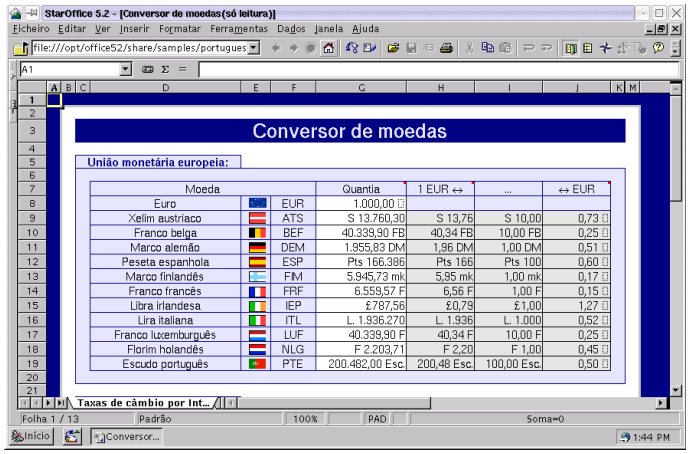

StarOffice 5.2 - [Conversor de moedas(só leitura)]
Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Ferramentas Dados Janela Ajuda
Conversor de moedas
União monetária europeia:
Moeda
Quantia
1 EUR ↔
...
↔ EUR
Euro EUR 1.000,00
Xelim austríaco ATS S 13.760,30 S 13,76 S 10,00 0,73
Franco belga BEF 40.339,90 FB 40,34 FB 10,00 FB 0,25
Marco alemão DEM 1.955,83 DM 1,96 DM 1,00 DM 0,51
Peseta espanhola ESP Pts 166,386 Pts 166 Pts 100 0,60
Marco finlandês FIM 5.945,73 mk 5,95 mk 1,00 mk 0,17
Franco francês FRF 6.559,57 F 6,56 F 1,00 F 0,15
Libra irlandesa IEP £787,56 £0,79 £1,00 1,27
Lira italiana ITL L. 1.936.270 L. 1.936 L. 1.000 0,52
Franco luxemburguês LUF 40.339,90 F 40,34 F 10,00 F 0,25
Florim holandês NLG F 2.203,71 F 2,20 F 1,00 0,45
Escudo português PTE 200.482,00 Esc. 200,48 Esc. 100,00 Esc. 0,50
Taxas de câmbio por Int...
Folha 1 / 13
Padrão
100%
PAD
Soma=0
Início
Conversor...
1:44 PM

Figura 4.69: StarCalc

de estilos. Abordemos a formatação básica que se encontra na barra de formatação (Temos nesta barra as funções básicas como o tipo de letra, tamanho, negrito, itálico, sublinhado, alinhamentos, listas numeradas e com marcadores.

Imprimir um Documento

Para imprimir clique no no ícone em forma de uma impressora da barra de funções ou **Imprimir** aceda através do menu *Ficheiro* → *Imprimir*.
Um aspecto importante é verificarmos no menu Ficheiro/Configuração da Impressora, se o formato do papel equivale ao que se encontra na impressora.

4.6.4. Desenho Vectorial

Para desenho vectorial, indicamos a utilização do **StarDraw** que também é uma aplicação do StarOffice e que se encontra disponível no menu K → Soffice → StarOffice → Novo Desenho(fig. 4.73).

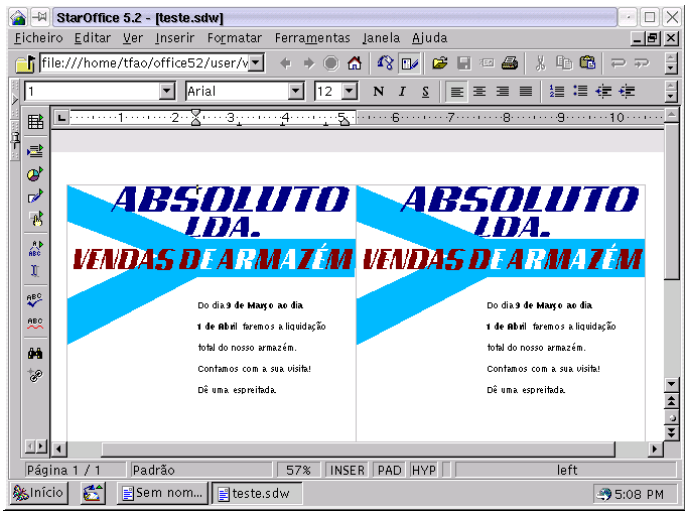


Figura 4.70: Ambiente do StarWriter

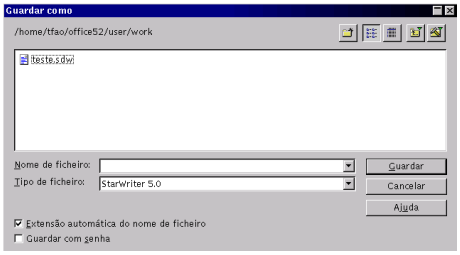


Figura 4.71: Guardar Ficheiro

Figura 4.72: Barra de Formatação

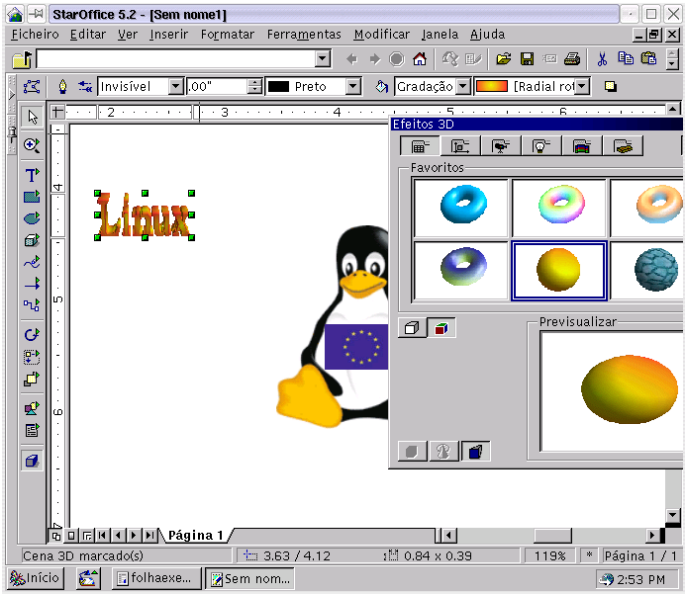


Figura 4.73: StarDraw

5. Glossário

Gestor de Janelas- o gestor de janelas (*Windows Manager*) é aplicação responsável pela gestão das várias aplicações gráficas, a forma como estas se comportam no *desktop* e como se relacionam entre si. Exemplos de gestores de janelas: fvwm95, window maker, kwm, enlightment, etc...

Imagem- o termo "imagem" -no contexto da criação da disquete de arranque- tem como significado o ficheiro que irá ser copiado para dentro da disquete e que é uma imagem de um pequeno sistema operativo.

LILO -O LILO é um programa que no arranque do computador oferece a possibilidade ao utilizador de escolher entre o sistema operativo com que deseja encontrar dentro dos que este tem instalado no computador. Existem outros programas com a mesma função como o LOADLIN (para DOS) ou o Grub.

Licas - O Licas ([L]icas é o [I]nstalador de [C]onfiguração e [A]rranque do [S]istema) é o instalador da Caixa Mágica desenvolvido em modo texto. Concretamente, implementado sobre a biblioteca Newt.

Login - O termo *Login* pode ser aplicado em dois sentidos. *Login* é a palavra que serve de identificação de entrada no sistema. Mas, por outro lado, *Login* também é o acto de entrar no sistema após a validação correcta da palavra passe.

Lucas - O Lucas ([L]ucas é o [U]tilitário de [C]onfiguração de [A]dministração de [S]istema) é programa que permite ao utilizador com privilégios especiais (*root*) configurar o sistema a partir desta aplicação modo texto.

xLicas - é a versão modo gráfico (X) do Licas.

Linux -O Linux é um Sistema Operativo. Mais concretamente, é o "kernel"(núcleo) que faz o interface entre a máquina ("hardware") e as aplicações ("software").

Ponto de montagem - o ponto de montagem, ou “mounting point”, informa-nos sobre o local onde uma partição irá ser montada. No Linux, todas as partições e dispositivos encontram-se disponíveis sob a forma de directorias dispostas numa única árvore. Assim, não existe a noção de “drive” A: ou C:, mas antes de directorias. A “drive” de disquetes encontra-se geralmente “montada” (isto é, disponível) em “/mnt/floppy” e o CD-ROM em “/mnt/cdrom”, na mesma árvore de directorias. Antes de aceder a esses dispositivos é necessário montá-los, utilizando o comando “mount”.

Partição - É uma parte autónoma do disco rígido, sendo este composto por uma ou mais partições. Podem ser primárias ou extendidas. O número máximo de partições primárias por disco é de quatro. Um sistema operativo tem de ser instalado numa partição primária.

6. Créditos

6.1. Autores

A Caixa Mágica é uma ideia original de Daniel Neves e Paulo Trezentos, com a colaboração científica de José Guimarães.
O projecto foi desenvolvido com o financiamento do Prémio Milénio Sagres / Expresso 2000. Desde o primeiro instante que teve o apoio da ADETTI (Associação para o Desenvolvimento das Telecomunicações e Técnicas de Informática) que cedeu espaço e condições de trabalho.
Posteriormente, foi celebrado um protocolo entre o projecto e a FCCN (Fundação para o Cálculo Científico Nacional) com vista a adaptação e instalação da Caixa Mágica na rede de escolas públicas.
Sobre os autores:

- **Daniel Neves** - Experiência profissional em administração de infra-estruturas de Sistemas de Informação, actualmente finalista da Licenciatura de Informática e Gestão de Empresas no ISCTE e investigador na ADETTI.
- **José Guimarães** - Tendo sido docente no ISCTE desde 1990, foi dos pioneiros na introdução do Linux como plataforma de ensino de Sistemas Operativos. Dinamizador do Centro de Informática do ISCTE, distinguiu-se nos projectos Europeus na área da segurança em que participou. Faleceu em Junho de 2001.
- **Paulo Trezentos** - docente no ISCTE da cadeira de Sistemas Operativos, investigador na ADETTI desde 1997 e autor do livro ”Fundamental do Linux”. Fun-

dador do GUL (Grupo de Utilizadores de Linux) e do Poli (Projecto Português de Documentação do Linux).

6.2. Equipa

O desenvolvimento da Caixa Mágica é resultado de empenho e dedicação de uma equipa multi-disciplinar retirada de algumas das melhores universidades do nosso país. A "Dream Team" (actual) é assim constituída:

- **Domingos Bruges** está na equipa da Caixa Mágica desde o princípio, sendo estudante de Engenharia de Telecomunicações e Informática no ISCTE. Desenvolveu o sistema de arranque do instalador (X/consola), scripts para gerar a imagem de instalação e toda a configuração do LILO e SYSLINUX.
- **Eduardo Pinheiro** é estudante de Informática e Gestão de Empresas, no ISCTE, e foi um dos autores da primeira versão do xLicas. Actualmente, continua a desenvolver em Gtk as aplicações do projecto.
- **Gustavo Homem**, estudante de Física no IST, é o autor de do Theme de GTK do instalador. Desenvolveu igualmente uma parte do xLicas, a par de Eduardo Pinheiro.
- **Jorge Rosa** é o responsável pela árvore de scripts SYSTEM V, bem como pela manutenção dos ficheiros POTs do projecto. Desenvolve activamente partes do motor cmConfig. Estudante de Engenharia Informática do IPS (Instituto Politécnico de Setúbal).
- **Luís Taklin** é estudante da Faculdade de Belas Artes de Lisboa, sendo o responsável pelo design das aplicações gráficas que compõe o projecto. Foi o autor do aspecto estético do sítio da Caixa Mágica na Internet.
- **Mateus Folque**, responsável pela edição e manutenção do documento "Linux Empresarial, é estudante de Informática e Gestão de Empresas no ISCTE. Tem um papel de coordenação e desenvolvimento na Caixa Mágica - Escolas.
- **Miguel Lourenço** é o membro mais antigo da equipa, sendo estudante de Engenharia de Telecomunicações e Informática no ISCTE. É o autor do instalador modo texto, o Licas, e do configurador de modo texto, o Lucas. Muito do código desenvolvido por si, foi re-utilizado em outros módulos do projecto.
- **Miguel Vieira**, bacharel do IPCB (Politécnico de Castelo Branco) desenvolve a versão da Caixa Mágica - Escolas. Neste âmbito, desenvolve versões de outros módulos do projecto para esta versão.
- **Nuno Afonso**, estudante de Engenharia de Telecomunicações e Informática no ISCTE, é o responsável pelo interface do software de actualização remota da Caixa Mágica (xcmupdate)

- **Tânia Azevedo**, desenvolve documentação para o projecto, área em que tem vasta experiência fruto da sua passagem pela distribuição Linux Connectiva.

Para além destes elementos, já fizeram parte da equipa ou mantém coçaborações pontuais, os seguintes elementos:

- **Cátia Gonçalves** é estudante de Engenharia Informática no IST e desenvolveu a versão inicial da Gestão de Pacotes. Actualmente, colabora pontualmente em desenvolvimento relacionado com esse módulo.
- **Gonçalo Silva** é o responsável pela manipulação de partições de todas as aplicações do Projecto. Estudante de Engenharia Informática, no ISEL, é o responsável pela manutenção do ficheiro POT português da libParted. Mantém constante interacção com a equipa de desenvolvimento do mesmo.
- **João Pereira** é estudante de Informática da FCUL tendo sido responsável pela primeira versão da detecção de Hardware. Também trabalhou na gestão de pacotes.
- **Nuno Felício**, estudante de Engenharia Informática do IPS (Politécnico de Setúbal) é o autor da biblioteca de XML utilizada e criada no âmbito do projecto. Desenvolve trabalho do motor de configurações, o cmConfig.

6.3. Software utilizado

A Caixa Mágica utiliza diverso *software* livre, precisamente devido ao facto da sua licença o permitir.
Aos autores das seguintes *bibliotecas* utilizadas na programação das aplicações, fica o nosso agradecimento, admiração e dívida:

- **Librpm (Red Hat)** - biblioteca para instalação e gestão de pacotes RPM
- **Libparted (GNU)** - biblioteca para manipulação de partições
- **Libdetect (Mandrake)** - biblioteca para detecção de hardware
- **LibNewt (Red Hat)** - biblioteca para criação de ecrans modo texto

Aos autores do seguinte *software* utilizado no desenvolvimento do projecto, fica o nosso agradecimento, admiração e dívida:

- **CVS e WebCVS** - software para gerir versões de código
- **Doxygen e Doc++** - software para geração de documentação automática
- **Automake e autoconf** - software para a geração de makefiles
- **gcc, gdb e ddd** - compilador e *debugers* utilizados pela equipa

- **Emacs, vi, joe e pico** - editores de texto utilizados pela equipa. Nao necessariamente por esta ordem, mas alguma teria de haver e não foi chegado a um consenso.

A um nível mais interno, fica o nosso reconhecimento a Alan Cox e à restante equipa de desenvolvimento do Kernel.
De realce, é também o excelente trabalho desenvolvido pela equipa de localização do KDE para Portugal, coordenada pelo Pedro Morais, que permite a utilização do mesmo (quase) totalmente em Português.
E naturalmente, a nossa gratidão vai por fim, e porque os últimos são sempre os primeiros, para quem ousou dar o primeiro passo, Linus Torvalds.

6.4. Documentação

A documentação do projecto tem os seguintes autores:

- **Manual de instalação** - este manual foi escrito por Paulo Trezentos e revisto por Miguel Lourenço ($Revision$) .
- **Manual do Utilizador** - este manual foi escrito por Paulo Trezentos e Tânia Azevedo
- **Linux Empresarial** - o documento "Linux Empresarial" foi redigido com preciosas colaborações referidas no documento e posteriormente editado por Mateus Folque, Daniel Neves e Paulo Trezentos.